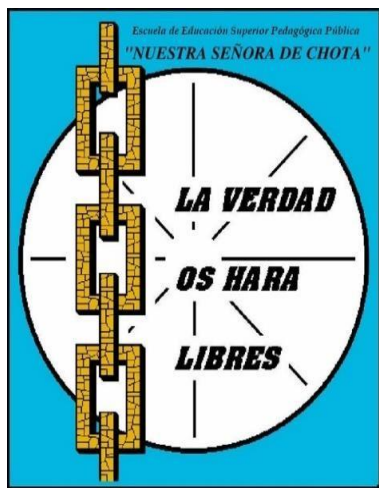


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”**



**Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 4 años
de una institución de educación inicial de Chota, 2022**

Tesis para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación Inicial

Autora

Br. Kely Katherine Vásquez Delgado

Asesora

Hna. Anabel Victoria Medina Condori

Chota-Perú

2025



Declaración jurada de autenticidad del asesor

Yo, Anabel Victoria Medina Condori docente de la Escuela de Educación Superior pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota” – Chota, asesor de Tesis titulada: Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022 cuyo autor es Kely Katherine Vásquez Delgado constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23 verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela Pedagógica.

Chota, 11 de diciembre de 2024

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Anabel Medina Condori'.

Hna. Anabel Victoria Medina Condori
DNI: 41764071
<https://orcid.org/0009-0007-0861-4807>



Declaración jurada de originalidad del autor

Yo, Kely Katherine Vásquez Delgado, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 4 años, de una institución de educación inicial de Chota, 2022” pertenecen a mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis presentada:

1. No ha sido plagiado parcial ni totalmente.
2. He consignado las fuentes utilizadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. El documento no ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes en la Escuela Pedagógica.

Chota, 17 de diciembre de 2025

.....
Vásquez Delgado Kely Katherine
DNI: 76283654
<https://orcid.org/0009-0001-0280-0381>



Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 4 años, de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

Tesis presentada por:

Br. Kely Katherine Vásquez Delgado

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”,
para optar el Título profesional de Licenciado en Educación inicial.

APROBADA POR EL JURADO INTEGRADO POR:

Lic. Lilia Prado Gonzales.

<https://orcid.org/0000-0002-0932-0428>

PRESIDENTE

Mg. María Elodia Silva Mego.

<https://orcid.org/0009-0002-4031-8892>

VOCAL

Mg. Rosendo Delgado Vásquez

<https://orcid.org/0009-0002-2397-0563>

SECRETARIO

*“Lo que un niño
puede hacer hoy con ayuda,
será capaz de hacerlo por sí
mismo mañana.*

”Lev Vygotsky (1896-1934)

Dedicatoria

A Dios por guiarme por el buen camino, a mis queridos padres Baldomero y Cleotilde, a mis hermanos Abel, José, Carmela, Marleny, Marcos, quienes en cada momento me brindaron su apoyo y cariño incondicional, durante todo este proceso para hacer posible mi más ansiada carrera profesional.

Kely Katherine

Agradecimiento

Expreso mi profundo agradecimiento y gratitud al personal directivo, plana docente y administrativo de esta casa superior de estudios: EESP “Nuestra Señora De Chota”, por la abnegada labor dedicada a la formación de profesionales en el campo de la educación y de manera especial agradezco al Dr. Hernando Núñez Medina, a la Mg. Elodia Silva Mego asesora de práctica, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, a mis padres Baldomero y Cleotilde quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

Kely Katherine

Declaratoria de autenticidad

Yo Kely Katherine Vásquez Delgado, con DNI N° 75283654 egresado del Programa de Estudios Inicial, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela De Educación Superior Publica “Nuestra Señora De Chota” para la elaboración y sustentación del trabajo “Los juegos cooperativos para mejorar lasocialización en niños de 4 años de una institución de educación inicial de chota, 2022” que constade 124 páginas. Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto altratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud coincidencia es del 20%, estándar permitido por el Reglamento de Investigación de la EESP “Nuestra Señora de Chota”.

El autor.



.....
Kely Katherine Vásquez Delgado

DNI: 76283654

Índice

Declaración jurada de autenticidad del asesor	ii
Declaración jurada de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Declaratoria de autenticidad	viii
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	xiv
Capítulo I. Problema de investigación	16
1.1.Planteamiento del problema	16
1.1 Descripción del contexto	18
1.1.1 Contexto externo	18
1.1.2 Contexto interno	19
1.1.3 Descripción de los beneficiarios	20
1.1.4 Deconstrucción de la práctica	21
1.2 Formulación del problema	22
1.2.1 Problema general	22
1.2.2 Preguntas de acción	22
1.3 Objetivos	22
1.3.1 Objetivo general	22
1.3.2 Objetivos específicos	22
1.3.3 Hipótesis de acción	23
1.3.4 Hipótesis de investigación	23
1.4 Justificación	23
Capítulo II. Marco teórico	25
2.1 Antecedentes	25
2.1.1. A nivel internacional	25
2.1.2. A nivel nacional	26
2.1.3. A nivel regional/ local	28
2.2 Marco teórico referencial	29
2.2.1 Socialización en los niños de educación inicial	29
2.2.7. Juegos cooperativos	37
2.3. Matriz de categorías	43
Capítulo III. Metodología	45
3.1 Tipo y diseño de investigación	45
3.1.1. Enfoque	45
3.1.2. Tipo	45
3.1.3. Diseño	45

3.2 Técnicas e instrumentos de recojo de información	47
3.2.1 <i>Técnicas de recolección de datos</i>	47
3.2.2 <i>Instrumentos de recolección de datos</i>	48
3.2.3. <i>Validez</i>	49
3.3 Técnicas de análisis e interpretación de la información	50
3.3.1. <i>Categorización</i>	50
3.3.2. <i>Triangulación</i>	50
3.3.3. <i>Interpretación hermenéutica</i>	51
3.4 Plan de Acción	51
3.4.1 <i>Campos de acción: fundamentación</i>	51
3.4.2 <i>Matriz del plan de acción</i>	52
Capítulo IV. Resultados de la investigación	57
4.1. Descripción de resultados	57
4.1.1. <i>Objetivo 1</i>	57
4.1.2. <i>Objetivo 2</i>	61
4.1.3. <i>Objetivo 3</i>	71
4.2. Discusión de resultados	79
5.1. Conclusiones reflexivas	83
5.2. Sugerencias	84
5.3. Acciones de mejora	84
Referencias.....	85
VI. Anexos	90
6.1. <i>Árbol de problemas y árbol de objetivos</i>	90
6.2. <i>Consentimiento informado</i>	92
6.3. <i>Validez y confiabilidad de los instrumentos</i>	93
6.4. <i>Data de procesamiento de datos</i>	96
6.5. <i>Sesiones y diarios de aprendizaje</i>	¡Error! Marcador no definido.

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Diseño de triangulación Concurrente (DITRIAC)</i>	46
Tabla 2 <i>Validez de la prueba de entrada a través de la prueba binomial</i>	50
Tabla 4 <i>Nivel de socialización en la prueba de entrada, según subcategorías</i>	58
Tabla 5 <i>Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías</i>	76
Tabla 6 <i>Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías</i>	77
Tabla 7 <i>Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida sobre socialización</i> .	78
Tabla 8 <i>Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida</i>	79

Índice de figuras

Figura 1 <i>Nivel de socialización en la prueba de entrada, según subcategorías</i>	58
Figura 2 <i>Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías</i>	76
Figura 3 <i>Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías</i>	78

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo mejorar la socialización mediante la aplicación de juegos cooperativos como estrategia en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota. Esta investigación surge ante la necesidad vista en los niños de 4 años que no participaban de manera activa en el desarrollo de las actividades, mostrando timidez y desconfianza para interactuar con sus compañeros. Este estudio pertenece al enfoque mixto, cuenta con dos hipótesis: (H₁) y (H₀). Asimismo, se apoya de un diseño concurrente con una prueba de entrada y una prueba de salida, la técnica que se utilizó fue la observación, los instrumentos empleados fueron el diario de campo y la ficha de observación aplicándose en aula de 4 años, el cual fue previamente validado por juicio de 3 expertos y medido su nivel de confiabilidad de la prueba binominal, dando (0,5), cuento con una muestra de 22 estudiantes, para procesar los datos y resultados obtenidos, se usó la herramienta de Excel, programa SPSS, resultando al aplicar el pre test, 72,73 (16) se encontraban en nivel de inicio de socialización y 27,27 (6) se encontraban en proceso, por lo cual se aplicó 20 actividades para comprobar si los juegos cooperativos mejoran la socialización. Al aplicar el pos test se obtuvo el 100% en el nivel de logro. Lo cual, estos resultados concluyen que se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis alterna, indicando que los juegos cooperativos si mejoraron la socialización en los niños.

Palabras clave: Juegos cooperativos, socialización, niños.

Abstract

The present research aims to improve socialization through the application of cooperative games as a didactic strategy in 4-year-old children at an early childhood education institution in Chota. This research arises from the need seen in the children the classroom of four years old, formed by 22 students who did not participate actively in the development of the activities, showing shyness and distrust to interact with their classmates, presenting a great difficulty in the development of socialization. The work is applied research and belongs to the mixed approach, it also has two hypotheses: (H1); (H1). Likewise, it is supported by a concurrent design with an input test and an output test, the techniques used were observation and the instrument was the observation sheet applied in a 4-year-old classroom, which was previously validated by the judgment of 3 experts and measured its level of reliability of the binomial test, giving (0.5), it had a sample of 22 students, to process the data and results obtained, the Excel 2016 tool was used, the results of the pretest showed that 72.73 (16) were at the beginning level of socialization and 27.27 (6) were in process, so 20 learning activities were applied to check if cooperative games improve socialization in 4-year-old children. When applying the post-test it was obtained that 100% reached the achievement level. Therefore, these results conclude that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is confirmed, indicating that cooperative games did improve socialization in 4-year-old children.

Key words: Games, Cooperative, Socialization, children.

Introducción

En la actualidad se considera al juego como una herramienta fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Además, es un medio a través del cual los niños aprenden a comunicarse, resolver problemas y compartir sus sentimientos. La preocupación constante por mejorar o incentivar la socialización de los niños y niñas en el proceso escolar es uno de los hechos que toman mayor importancia en la vida profesional de los educandos debido a que los estudiantes que actualmente cursan el segundo ciclo del nivel inicial fueron partícipes del Covid 19, lo cual no les permitió socializar de manera oportuna, por tanto, los docentes buscan diversas estrategias con el fin de lograr que sus estudiantes interactúen con mayor facilidad.

La presente investigación se denomina “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una I.E.I de Chota” y tiene como objetivo general “aplicar los juegos cooperativos en el aula para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una I.E.I. de Chota, 2022”, hoy en día desarrollar este aspecto es imprescindible debido a que les ayuda en el ámbito académico, profesional y social, desarrollando así diversas habilidades como la empatía, la cooperación, la comunicación, la tolerancia, la asertividad, el respeto, etc.

El estudio es de investigación aplicada de enfoque mixto, se empleó una muestra de 22 niños de cuatro años (11 niños y 11 niñas) en el que se utilizó un diseño concurrente de triangulación cualitativa y cuantitativa. Se utilizó una prueba de entrada para determinar el nivel de socialización y posteriormente aplicar los juegos cooperativos. El instrumento cualitativo utilizado fue un diario de campo consistente en registros de las sesiones de aprendizaje, que se programó en un plan de acción.

El presente trabajo está estructurado en cinco capítulos:

El capítulo I: Problema de investigación. En el que se hace una descripción del análisis crítico de la situación problemática encontrada, incidiendo en los factores que influyen negativamente; una vez definido el problema a investigar se han formulado los objetivos paradar solución al problema encontrado.

En el capítulo II: Marco teórico referencial. El cual desarrolla los fundamentos teóricos y conceptuales sobre el juego cooperativo y la socialización; que servirá como

sustentopara el desarrollo de esta investigación.

El capítulo III: Metodología de la investigación. Esta referido al tipo y diseño de la investigación, el seguimiento que se ha hecho mediante diversos instrumentos de recojo de datos y técnicas de análisis e interpretación de los datos obtenidos

El capítulo IV: Resultados de la investigación. Se describe de manera minuciosa el desarrollo del plan de acción; se hace además un análisis de los instrumentos aplicados durantela aplicación de la estrategia.

El capítulo V: Conclusiones. Se argumenta las conclusiones, logros, sugerencias, lecciones aprendidas, bibliografía y anexos.

Finalmente se presenta los anexos que son las evidencias del desarrollo de la estrategiade investigación, árbol de objetivos, árbol de problemas, prueba diagnóstica de entrada y salida,sesiones de aprendizaje, diarios de campo.

Capítulo I. Problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema

Según El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020), manifiesta que, el desarrollo psicosocial y cognitivo es el inicio de un proceso de desarrollo humano que dura toda la vida, es ahí en donde las personas aprenden a manejar niveles cada vez más complejos de pensamiento, sentimientos y relaciones con los demás. Este desarrollo implica moverse de lo simple a lo complejo, desde el comportamiento más dependiente hacia el más autónomo. Al desarrollar el aspecto social el niño está mejor habilitado para funcionar adaptándose a nuevos escenarios y transformando los escenarios en que vive. Por tanto, considera que se debe impulsar el despliegue de juegos comunitarios con la finalidad de promover el aprendizaje y la socialización, especialmente en América Latina como didáctica específica que permita la cooperación en la socialización desde las primeras etapas de desarrollo. La socialización en los niños, permite el desarrollo y madurez, esto se potencia a través del juego, donde permite motivarse y relacionarse especialmente a los niños más tímidos. Por ello es fundamental involucrarlos desde niños donde tengan contacto directo y puedan desarrollar sus capacidades comunicativas.

Asimismo, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2006) considera que la socialización es la primera etapa de desarrollo de formación, se caracteriza por el respeto incondicional; además desarrolla habilidades básicas, para afrontar desafíos en la vida cotidiana. De esta manera, la educación en los niños y niñas presenta una clara intencionalidad pedagógica en tanto que brinda formación holística o integral, que abarca los aspectos sociales, afectivo-emocionales, cognitivos, motrices y expresivos. De forma complementaria y entrelazada encierra un propósito ligado a la construcción de las bases necesarias para la continuidad de los aprendizajes y las trayectorias escolares. Esto afirma la importancia que debe tener los aspectos sociales en el desarrollo integral del educando.

También de acuerdo al Ministerio de Educación (MINEDU, 2020), manifiesta que las conductas espontáneas en favor de otros, también denominadas conductas empáticas, expresan la capacidad de los niños de ponerse en el lugar del otro, por tanto, son el núcleo de las habilidades sociales y de la inteligencia emocional. Esta habilidad se desarrolla a partir de que el niño fue ayudado por otra persona, conducta que repite cuando a otro le toca una

circunstancia similar. Tiene que ver con la solidaridad que se fomenta en el hogar y en la escuela. Los niños que muestran mayores capacidades empáticas tienden a manifestar menor agresividad. Ayudar y compartir les permite ser apreciados por su grupo de compañeros y adultos, lo que contribuye en la confianza en sí mismos para aprender mejor y relacionarse con los demás. Por tanto, cada una de las situaciones que surgen en el día a día con los niños y niñas son grandes oportunidades para promover su desarrollo personal, social y emocional que no debemos desaprovechar.

A nivel regional, y teniendo en cuenta datos del Instituto de Estadística e Informática (INEI), se ha evidenciado que, en zonas, como la sierra, en este caso Chota, los niños de 3 a 5(años) presentan una serie de problemas personales, es decir, un 30% de estudiantes tienen limitaciones de comunicación y socialización, lo cual ha generado preocupación por parte de los docentes del nivel inicial, ya que muchos de estos niños no tienen un buen desempeño dentro de aula. Muchas de las causas, que están generando estos problemas en los niños, se debe mayormente a la poca atención que los padres prestan a sus hijos en casa, hogares disfuncionales y en algunos casos, al poco interés que los docentes les brindan a los menores en clase, todo ello conlleva a que los niños tengan comportamientos inadecuados. Las consecuencias que generan estos problemas son diversas, entre ellas se encuentra niños tímidos, agresivos, egoístas, antisociales y poco participativos durante las actividades.

En nuestra localidad existen diversas instituciones de formación pre escolar nacionales y particulares que su mayor preocupación es como mejorar la socialización en niños después de verse afectada a causa del covid 19, esta pandemia supuso la adopción de medidas de salud públicas como el confinamiento domiciliario de la población, además del cierre temporal de los centros educativos, esto generó un incremento de síntomas de ansiedad, depresión y traumas para la población infantojuvenil, pues generaron consecuencias negativas a la salud mental y física de los mismos y lo que más preocupa es la carga emocional que tuvieron que cargar los niños a causa de los problemas y necesidades dentro de un hogar. Además, el desarrollo de los niños y niñas se vio afectado no solo por el cierre de las escuelas, sino por la restricción de las relaciones con iguales, la prohibición de salidas al exterior para llevar a cabo actividades físicas y de socialización. Todo ello supuso un cambio radical para los niños y niñas, pues sus rutinas y hábitos se vieron totalmente modificados. A esto se le suma factores estresantes que han tenido que vivir a consecuencia de esta emergencia sanitaria, como son el miedo al contagio o las posibles pérdidas de seres

queridos y duelos Ante el impedimento de las interacciones entre iguales, se ha visto una alteración del desarrollo de habilidades sociales. Tapia (2021) afirma que, debido al cierre de los centros educativos, la socialización de los niños y niñas con sus iguales se ha visto interrumpida, produciendo un impedimento del aprendizaje, de la pertinencia social que ayudan a la enseñanza y de la resolución de problemas. Según el portal web Mayo Clinic (2017), la falta de socialización en la infancia desencadena secuelas que dificultan el establecimiento de relaciones sociales futuras y puede tener consecuencias negativas en el desarrollo de los niños, tanto a nivel mental como físico, y en su vida adulta: Los niños que no tienen relaciones sociales pueden sufrir retrasos en el desarrollo cognitivo y del habla, el aislamiento social puede generar sedentarismo, lo que puede perjudicar el crecimiento y el desarrollo funcional de los niños, los problemas de socialización pueden derivar en depresión, ansiedad, falta de autoestima o fobias generando así un aspecto triste y desganado, complejidad para emprender vínculos de amistad con otros individuos de su edad o con su entorno.

Con respecto al problema presentado se plantea esta propuesta de aplicar algunas actividades de juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños de 4 años, con la finalidad de ayudar a los educandos interactúen de manera empática y armoniosa y mejorar la participación e interacción entre compañeros, Ya que la falta de socialización en la infancia puede tener consecuencias negativas en el desarrollo de los niños, tanto a nivel mental como físico, y en su vida adulta: Los niños que no tienen relaciones sociales pueden sufrir retrasos en el desarrollo cognitivo y del habla, El aislamiento social puede generar sedentarismo, lo que puede perjudicar el crecimiento y el desarrollo funcional de los niños, los problemas de socialización pueden derivar en depresión, ansiedad, falta de autoestima o fobias, puede dificultar la capacidad de relacionarse con otros individuos de su edad o con su entorno.

La socialización es fundamental para el desarrollo de los niños, ya que les ayuda a desarrollar sus habilidades, a fomentar el compañerismo y la empatía.

1.1 Descripción del contexto

1.1.1 Contexto externo

El distrito de Chota es uno de los 19 distritos de la provincia de Chota ubicada a 2388 M.S.N.M; es la tercera ciudad más poblada del departamento de Cajamarca, cuenta con una población de 51231 habitantes, con una superficie provincial de 261,71 km², se sitúa en la

meseta de Acunta, tienen como idioma oficial el español. Los ingresos familiares son principalmente del comercio, agricultura, ganadería y turismo.

Chota fue fundada el 1° de noviembre de 1552 por el Padre Juan Ramírez con el nombre de “Todos los Santos de Chota” ya que antiguamente se acostumbra emplear el topónimo y nombre antiguo de un santo escogido como patrón, por eso la primera parte corresponde a la fecha y la segunda parte a Chot o Chota, nombre del antiguo centro poblado, situado a 4 o 5 leguas en el sitio llamado hoy Coyunde. Se retoma a la época pre incaica, e incaica; fue parte del reino Caxamarca y posiblemente fue una zona densamente poblada, así lo evidencian los restos arqueológicos ubicados a lo largo de este territorio. Su principal actividad festiva es San Juan Pampa que se celebra los días 23 y 24 de junio de cada año donde resalta la tradición chotana como la Flor de Chot, tauromaquia, caballos a paso y corrida bufa. Reúne a muchos visitantes procedentes de otras ciudades del país. Otra fiesta patronal es de Santa Rosa de Lima, la que se desarrolla en el Centro Poblado de Cabracancha del mismo distrito de Chota, se celebra el 30 de agosto y está ubicado a 10 minutos de la ciudad, en donde podemos observar su hermosa campiña. (Ticlla, 2017)

En el aspecto cultural, Chota se caracteriza por ser una ciudad organizada, teniendo grandes avances debido al asfaltado de la carretera Chota- Chiclayo, mucho más con la creación de la Universidad Nacional Autónoma de Chota; aquí también encontramos a la sede de la Universidad Nacional de Cajamarca, institutos importantes como el Instituto Superior Tecnológico Público, la Escuela de Educación Superior Pública “Nuestra Señora De Chota”, también está el instituto particular “Sergio Bernales”, “La Católica y el “Interamericano”.

En cuanto al aspecto educativo, Chot tiene tres niveles de educación: Inicial, Primaria y Secundaria. Cabe resaltar que las Instituciones Educativas del Nivel Inicial Estatal son: N° 301, N° 302, Cuna- Jardín “Santa Rafaela María”, N° 304, “San Juan”, N° 495 “Pasitos del Saber”, “Pequeños Angelitos”, “Barrios Bajos”. Así mismo existen instituciones particulares o privadas: Raj Epperson, Mini Einstein, Semillitas de amor” y “San Isidro Labrador”. Se puede apreciar que algunas instituciones educativas presentan deficiencias, como la falta de ambientes adecuados por no contar con local propio, así mismas docentes que no son de la especialidad de Educación Inicial y no están capacitadas para la enseñanza este nivel.

1.1.2 Contexto interno

La institución educativa inicial se encuentra ubicada en la provincia de Chota, es una

institución pública con una población de 150 niños los cuales algunos son hijos de madres solteras, comerciantes, agricultores, enfermeros, ingenieros, profesores, amasde casa, que pertenecen a la zona urbana y periurbana. El personal está conformado por la directora, 5 profesoras, dos auxiliares, y un personal de limpieza desarrollando sus funciones en tiempo y forma (PEI, 2021).

Los servicios básicos con los que cuenta dicha institución son agua y luz las 24 horas del día, con respecto a su infraestructura cuenta con: 6 aulas lo cual cada aula cuentan con un pizarrón, un televisor, parlantes, botiquín, servicios higiénicos, mobiliario adecuado, estantes, sectores de juego, ventanas y además están climatizadas para que los niños estén cómodos generando un ambiente relajado para tener un mejor aprendizaje, de igual manera cuenta con una cocina, un almacén, servicios higiénicos para docentes, una dirección, un patio techado para realizar las actividades físicas con los alumnos, un espacio recreativo conformado por los siguientes juegos (columpios, balancines, toboganes, trepadores, un carrusel), una rampa, dos portadas de ingreso a la institución, 6 banquetas ubicadas alrededor del patio frente a cada aula, un aula de psicomotriz equipada con los siguientes materiales: colchonetas, bloques de esponja, aros, pelotas, sogas, baritas de madera, etc.

1.1.3 Descripción de los beneficiarios

En la Institución Educativa Inicial 304 “San Juan”, en el aula “Celeste” estudian 22 alumnos, 11 varones y 11 mujeres de la edad de 4 años promedio, la mitad de niños son de padres profesionales y la otra mitad no, pero son de clase media en nivel socioeconómico de la zona urbana y periurbana, las deficiencias encontradas en los niños es que son poco participativos, egocéntricos, poco expresivos, tímidos, agresivos, etc. y no logran socializar con facilidad, también se observó características positivas en su desarrollo motriz como las siguientes: les gusta correr, saltar, pasar obstáculos, competir, les gusta desplazarse y moverse.

Según una entrevista realizada a los padres de familia se pudo constatar que: 17 padres de familia tienen secundaria completa y 13 madres tienen estudios superiores, 7 madres más a los quehaceres del hogar, una es secretaria, enfermera, profesora, doctora, técnica en computación, los padres tienen diferentes ocupaciones: 5 son choferes, 2 albañiles, 5 profesores, algunas familias son desintegradas o los padres están en problemas, pues afecta demasiado en las actitudes de los niños y niñas.

1.1.4 Deconstrucción de la práctica

Según Chirinos (2011), mencionan que la deconstrucción de la práctica es un proceso de autorreflexión en donde el docente identifica sus fortalezas y debilidades, así como las teorías implícitas que sustentan su práctica; proceso que debe terminar en un conocimiento profundo y una comprensión absoluta de la estructura de la práctica y sus fundamentos teóricos, fortalezas y debilidades. Por tanto, las dificultades observadas respecto al dominio de las habilidades para conducir los aprendizajes de los niños y niñas a inicios del año fueron distintas. Al inicio tenía dificultades para interactuar con los niños, las explicaciones de los temas no tenían claridad, las estrategias que empleaba no daban buenos resultados, no tenía dominio del grupo. Desarrollar las clases de manera presencial ayuda a tener una comunicación directa con los niños, conocerles mejor, ver cuáles son sus necesidades e intereses y como va su comportamiento de cada uno de ellos, durante estas clases se ha adquirido logros positivos tanto en alumnos como en docentes. La comunicación y confianza con la docente de aula es excelente debido a que coordinamos para todas las actividades que se iba a realizar y así pueda salir de la mejor manera, y no tener temor a equivocarme.

Respecto con la planificación curricular, se planificó teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los niños, ritmo de aprendizaje, utilización de materiales y buscando nuevas estrategias para la enseñanza de los alumnos.

Los problemas encontrados se centraron mayormente en el comportamiento de los niños de modo que no interactúan de manera afectiva con sus compañeros, eran tímidos, no participaban, se aislaban de los demás, había dos estudiantes que presentaban problemas de aprendizaje por lo que no cumplían con las normas y reglas de aula. La estrategia que me permitió ayudar a que algunos niños traten de incluirse a un grupo era realizar juegos, dinámicas, canciones, estas actividades les ayudaba a integrarse con sus compañeros, es por ellos que se consideró aplicar la estrategia de los juegos cooperativos, debido a que cuento con las siguientes habilidades: capacidad para dirigir juegos, dinámicas, cantar canciones, facilidad para ayudar a integrar a las personas a trabajar en grupo, brindarles confianza etc. A partir de ello, he observado que mis niños colaboran con las actividades de juego y no se aburren, disfrutan bastante interactuando con sus compañeros y así generando amistad entre ellos. Para los problemas presentados y mejorar la socialización en los niños del aula Celeste, se planteó aplicar la siguiente estrategia: juegos cooperativos para mejorar

la socialización sacando a flote mis habilidades que tengo para trabajar en grupo y dirigir actividades de juego.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo mejorar la socialización mediante los juegos cooperativos como estrategia, en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022?

1.2.2 Preguntas de acción

P1: ¿Cuál es el nivel de socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022, antes de la aplicación de los juegos cooperativos?

P2: ¿Cómo diseñar y ejecutar actividades haciendo uso de los juegos cooperativos en el aula de los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022?

P3: ¿Cómo evaluar y evidenciar el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022, después de la aplicación de los juegos cooperativos?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Aplicar los juegos cooperativos en el aula para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de socialización en niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.
- Diseñar y aplicar un plan de actividades utilizando los juegos cooperativos en el aula para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.
- Evaluar y evidenciar el nivel de socialización en los niños de 4 años de una

institución de educación inicial de Chota, 2022, después de la aplicación de los juegos cooperativos en el aula.

1.3.3 Hipótesis de acción

H1. La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

H2. La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades para hacer amigos/as en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

H3. La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades para afrontar y resolver problemas en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

H4. La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades para relacionarse con adultos en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.3.4 Hipótesis de investigación

H1. La aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente la socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

H0. La aplicación de los juegos cooperativos no mejora significativamente la socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.4 Justificación

La socialización es muy importante para los niños desde muy pequeños porque es una práctica que realizarán en todas las etapas de su vida y favorece su desarrollo, sobre todo en términos de bienestar físico y emocional. En pocas palabras, socializar consiste en interactuar con otras personas. Es esencial desarrollar las habilidades de socialización desde los años preescolares, ya que comienzan a formarse las conexiones cerebrales asociadas a ella, que tendrán un impacto decisivo en la siguiente etapa de la vida. No fomentar la socialización puede tener un impacto inesperado en el futuro de los niños. Por tanto, es trascendental desarrollar este factor debido a que les ayudará en distintos ámbitos a lo largo

de su vida.

Esta investigación está justificada de tres maneras: en el aspecto práctico porque permite ejecutar diversos propósitos, pues a través del uso de juegos cooperativos se logró en los niños y niñas mejorar la socialización, los niños aprenden a base de juegos, experiencias, interacción entre compañeros. Además, está justificado de manera teórica que el juego aporta nuevos conocimientos y mejora la socialización, porque al analizar e interpretar la realidad del niño que trae desde casa y el medio que les rodea, no es suficiente para mejorar sus habilidades sociales debido que en la actualidad el desarrollo tecnológico a los niños lo limita a interactuar con los demás y adquieren diferentes comportamientos, por ello debemos considerar a los juegos como una estrategia indispensables para mejorar la socialización. Finalmente, desde el punto de vista metodológico, según Latorre (2003), menciona que la investigación-acción es una herramienta y estrategia efectiva para participar en la creación y construcción de conocimientos, así como de nuevas y mejores prácticas educativas, lo cual permitió analizar y reflexionar sobre la socialización y la aplicación de los juegos cooperativos, asimismo el diario de campo fue una herramienta primordial para redactar los avances que iban teniendo los estudiantes durante las actividades desarrolladas, respondiendo a las necesidades que se presentaba y mediante la reflexión se planteaba alternativas para solucionar algunas dificultades que se iban presentando durante e desarrollo de las actividades.

Capítulo II. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Ylarragorry (2019), en su investigación titulada “Comunicación empática en el juego cooperativo entre niños de 2 y 3 años”, tuvieron como objetivo principal, comprender la construcción de juegos cooperativos mediante la empatía entre niños de 2 a 3 años de edad, su tipo de investigación fue de nivel descriptivo, con una muestra de estudio conformada por 20 niños. Los autores utilizaron los instrumentos de observación y análisis micro genético de imágenes de video, en donde se tuvo como resultados que los juegos cooperativos de forma coordinada de los infantes se basan principalmente en la comunicación empática, siendo una de las estrategias más apropiadas y utilizadas por los infantes para unirse al juego la “imitación”, se llegó a la conclusión de que el estudio evidencia empíricamente la dimensión social de la empatía y destaca la relevancia de investigar la interacción infantil entre pares. En general, el aporte que esta investigación brindará a mi tesis, es tener conocimiento sobre como los niños pueden integrarse al juego a través de diferentes formas, como son la imitación, conversación, etc. También saber que estos comportamientos pueden ser de satisfacción y comodidad entre niños.

Lira y Pedrosa (2018), en su investigación titulada “Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales” cuyo objetivo es, evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las habilidades sociales en los niños de 3 y 4 años de edad, el tipo de investigación fue aplicado, exploratorio y descriptivo, con una muestra de 14 niños escogidos de manera intencional., el instrumento utilizado fue la adaptación española del CABS de Wood y Michelson, el cual realiza evaluaciones sobre la conducta asertiva en contraposición a otras conductas que socialmente son inadecuadas como la agresividad o pasividad. El autor, también hizo uso del programa de juegos cooperativos, el cual pretendió potenciar el desarrollo integral. Los resultados obtenidos fueron analizados de forma cuantitativa, en donde se pudo apreciar progreso en la conducta social, como es aumento en asertividad, disminución de la agresividad e inhibición. Se llegó a concluir que, los infantes evaluados presentaban habilidades sociales distintas, como conductas asertivas, inhibidas o agresivas, lo cual se logró mejorar con la aplicación e intervención de los juegos cooperativos, es decir, todas las conductas negativas pasaron a ser asertivas. En general, esta

tesis, aporta de forma significativa diversas experiencias y programas sociales que se pueden aplicar en los niños para cambiar sus conductas, logrando que en su totalidad de infantes sean asertivos.

Rosero y Guerrero (2017), en su investigación titulada “Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de 5 años de la unidad educativa génesis” del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”, tuvo como objetivo general consistió en determinar los juegos cooperativos como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial en los niños y niñas de 5 años en la unidad educativa “Génesis” – Ecuador, el tipo de investigación fue cuali-cuantitativa enfocada mayormente en demostrar como juegos cooperativos mejoran las conductas prosociales, con una muestra de 32 alumnos, de los cuales 15 niños, 15 niñas y 2 docentes, el instrumento utilizado fue programas de juegos cooperativos. Los resultados obtenidos fueron favorables, ya que los juegos cooperativos sirvieron como habilidades estratégicas en el desarrollo de la conducta prosocial en un 93%, mientras que un 47% ayuda a sus amigos en realizar tareas y el 70% ayuda a sus compañeros tras ser agredido por algún otro compañero que tiene conductas poco sociales. Se concluyó, que los juegos cooperativos ayudan mucho a los niños y niñas a poder integrarse entre sí y realizar juegos de forma libre y en conjunto, sobre sobre respetándose uno al otro. El aporte que brinda este proyecto a mi tesis es en como los niños pueden socializarse sin agredir a sus compañeros a través del juego cooperativo.

2.1.2. A nivel nacional

Marcos y Quispe (2022), en su investigación, tuvieron como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización en niños de 3 años en una institución educativa N°211 Santísima Niña María de Trujillo, el estudio de la investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño de pre y post prueba, se trabajó con una muestra de 25 niños de educación inicial, se utilizó la guía de observación para medir la socialización en los niños, los resultados que se pueden percibir es que antes de la aplicación de los talleres el 48% de los niños se encontraban en un nivel de bajo, es decir no solo tienen la intención de socializar o tener contacto con sus compañeros; asimismo el 32% se ubicaban en un nivel medio lo que señala que su naturaleza es no socializar, el 20% se encontraban en nivel alto. En conclusión, se encontró un ($r=0,874$) lo que permite afirmar que los talleres de juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños por lo que se acepta la hipótesis alterna en el sentido que “los juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños”

y se rechaza la hipótesis nula.

Cercado (2019), en su investigación titulada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018”, cuyo objetivo es, determinar la influencia del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018, el tipo de investigación fue experimental, de tipo aplicada, con una muestra de 18 niños de 4 años de edad, el instrumento utilizado fue una guía de observación en donde se recogió información de un pre test y el post test. Los resultados obtenidos del pre test expresado en la variable habilidades sociales teniendo en consideración la media de los puntajes de las dimensiones se tiene que 13 niños (72%) desarrollan sus habilidades sociales en un nivel bajo y 5 (28%) en nivel medio, razón por la cual se reflexionó y conversó con la profesora para la planificación de juegos cooperativos que ayuden al desarrollo de habilidades sociales de los niños (as) inmersos en el grupo experimental, luego de desarrollar el programa de juegos cooperativos, se procedió aplicar el post test, donde los resultados obtenidos indican que en la variable habilidades sociales tomando el promedio de los puntajes de las dimensiones se tiene que 8 estudiantes (44%) desarrollan sus habilidades sociales en un nivel medio y 10 (56%) en nivel alto, el autor concluyó, que la utilización del juego cooperativo desarrolló de forma significativa las habilidades sociales de los niños (as) del grupo experimental. En general esta investigación, brinda aportes valiosos a mi tesis en cuanto a los diferentes tipos de juegos cooperativos que se pueden aplicar para poder desarrollar las habilidades sociales de los niños.

Guevara y Ubillus (2019), en su investigación titulada “El programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande”; tuvo como propósito desarrollar mejoras sociales en cuanto la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos en el aula. El tipo de estudio realizado en esta investigación es tipo explicativo y aplicado, con el diseño pre experimental; utilizo la encuesta como técnica de recojo de información y el cuestionario como instrumento de recojo de datos, este fue diseñado para medir las variables: juego cooperativo y habilidades sociales. La población en estudio fueron 19 estudiantes de 4 años de edad, de la mencionada institución líneas arriba. Como conclusiones más importantes del presente estudio de investigación se confirma con la hipótesis que evidencia: si se aplica el programa de juegos cooperativos, entonces mejorará las habilidades sociales

en los niños y niñas; además las dimensiones consideradas en este estudio presentan firmeza y están orientadas a evaluar lo que se pretende lograr; ya que el instrumento ha sido evaluado y ha presentado validez y confiabilidad

2.1.3. A nivel regional/ local

Cadenas (2021), en su investigación titulada “Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial” cuyo objetivo es, proponer un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años, el tipo de investigación realizada fue enfoque cuantitativo y se utilizó un diseño básico propositivo con una muestra de documentos seleccionados siguiendo criterios de inclusión y exclusión, llegando a obtener como resultados, tras un proceso de recoger la información, una contribución donde los pequeños de manera lúdica y divertida desarrollarán competencias sociales, para la mejora de una integración con los demás. En general, el autor concluye, que el programa elaborado para la interacción mediante el juego logra en los niños elevar el nivel de desarrollo de sus habilidades en aquellos indicadores correspondientes a saludar, pedir y hacer favores, prestar ayuda, cooperar, compartir, expresar emociones, etc., mejorando tanto su rendimiento escolar como los comportamientos mostrados en casa y en la sociedad.

Vásquez (2016), desarrolló su investigación con la finalidad de mejorar los niveles de Socialización de los estudiantes del II ciclo de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota – 2014. El enfoque en la cual se sustenta la presente tesis es el cuantitativo, con el diseño pre experimental, con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una muestra de 30 estudiantes la misma que conformó también la población por ser pequeña. Dentro de los instrumentos que se utilizaron está la encuesta que permitió identificar los niveles de socialización. El análisis e interpretación de los resultados presentados a través de los estadísticos descriptivos del pre test y post test establecidos en la tabla N° 08, demuestran que el nivel promedio de la socialización en el pre test fue 9,96 puntos y en el post test 15,00 puntos, existiendo una diferencia de 5,04 puntos. De igual manera, los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene que para 24 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,7109 y la t calculada (tc) de 13,394 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H1 y rechazan la Ho, por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5

años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014. Los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos resultados implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos.

Guevara (2016), en su trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia en las habilidades sociales de comunicación de los niños de la Institución Educativa mencionada. La investigación es de tipo cuantitativa aplicada, con un diseño pre experimental con un grupo de estudio, se trabajó con una muestra de 42 niños que corresponden al grupo de estudio, utilizándose como instrumentos la ficha de observación y la lista de cotejo. Los resultados del pre test con el pos test, demuestran que los estudiantes incrementaron significativamente sus habilidades sociales de comunicación en un 25.04%. En cuanto a los resultados por dimensiones los estudiantes lograron avances significativos en la dimensión ejercicio social en un 61,90% y en la dimensión asertividad se logró avances significativos en un 71%. Los resultados demuestran que los juegos activos mejoran las habilidades sociales de comunicación en los estudiantes de la I.E.I. N° 379 de La Granja de Querocoto, con lo cual se demuestra que los objetivos de la investigación han sido cumplidos y que la hipótesis ha sido confirmada.

2.2 Marco teórico referencial

2.2.1 Socialización en los niños de educación inicial

Matilde (2019), señala que socializar es un proceso que permite a las personas asimilar a lo largo de toda nuestra vida los diferentes contextos socioculturales del medio que nos rodea. Todo ello implica, interiorizar ciertas normas, valores y culturas de las sociedades, logrando integrarlas a nuestra personalidad. En efecto, uno de los primeros agentes con que empezamos a socializar desde pequeños es nuestro hogar, siendo posteriormente la escuela. Asimismo, a través de la socialización, las personas están influenciadas por elementos sociales, que vienen a ser grupos u organizaciones con las cuales el ser humano interactúa. La socialización es un proceso que acompaña al ser humano en cada etapa del progreso, pero es importante desde la infancia y la niñez porque contribuye al desarrollo social, cognitivo y mental del niño.

Cuando se habla de habilidades sociales, Guevara y Ubilla (2019), nos dicen que

representan un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y conductuales que nos permiten interactuar y vivir satisfactoria y eficazmente con los demás. Estas habilidades son necesarias en todos los entornos que encontramos: en casa, en el trabajo, en la calle, etc. El uso adecuado de estas habilidades nos ayuda a aprender a expresarnos y comprender a los demás, a tener en cuenta las necesidades e intereses de los demás, a encontrar las soluciones más satisfactorias para todos ante los problemas y a brindar apoyo a todos. (Monjas, 2020) menciona cuatro habilidades sociales importantes en la etapa infantil las cuales son:

2.2.1.1. Habilidades básicas de interacción social: Condori (2020), afirma que este tipo de habilidades básicas de interacción social, son habilidades y comportamientos básicos esenciales que permiten relacionarse con cualquier persona, con el objetivo de establecer una relación de amistad, estas habilidades sociales permiten el desarrollo de capacidades al momento de interactuar,

-Saludar y despedirse: Conducta no verbal que generalmente procede a las interacciones y suele indicar que el niño reconoce, acepta muestra actividad positiva hacía la persona que saluda.

-Presentarse: Es una conducta que utiliza al momento de relacionarse, sirve para dar a conocer o relacionarse con otras personas.

-Hacer o pedir favores: Se contempla en una doble vertiente en pedir o hacer favores, que implica hacer favores de modo correcto y sean aceptados y requeridos de forma igual.

-Unirse al juego con otros: Significa entrar en el juego o actividad, generalmente en la etapa pre escolar la mayoría de niños tienen problemas al momento de integrarse lo que se convierte en una dificultad principal.

-Cooperar y compartir: Supone dos o más niños compartan una actividad común que implique reciprocidad de conductas de intercambio en el control de la relación y facilitación de una tarea o actividad.

2.2.1.2. Habilidades para hacer amigos y amigas: Habilidad que tiene un efecto positivo recíproco y compartido que implica la satisfacción mutua, se establece lapsos de amistad satisfactoria y permite facilidad para integrarse con sus compañeros.

-Iniciar una conversación y mantenerla. La comunicación se encuentra en el origen de toda relación humana, una conversación es un diálogo oral o escrito, entre dos o más personas que intervienen alternativamente, expresando sus ideas o afectos sin necesidad de una planificación.

-Responder a las señales sociales. Las señales sociales son parte de cómo nos comunicamos. Interpretamos el lenguaje corporal, las expresiones faciales de las personas o el timbre y tono de sus voces. Estas señales nos ayudan a saber cuándo dejar de hablar, cambiar de tema o retroceder porque estábamos demasiado cerca de alguien

-Interactuar de manera positiva. La comunicación positiva es la que nos permite expresar lo que sentimos, pensamos y deseamos de modo claro, sin afectar o dañar a los demás

-Escuchar a los demás: Escuchar es una parte fundamental del dar y recibir de las amistades. Si los niños interrumpen constantemente o no paran de hablar, corren el riesgo de alejar a posibles amigos. Para escuchar primero se debe dejar de hacer lo que están haciendo (eso incluye hablar), prestar atención y saber cuándo es apropiado responder.

2.2.1.3. Habilidades para afrontar y resolver problema: son aquellas habilidades que te ayudan a superar los inconvenientes, obstáculos e imprevistos que surgen y que es necesario resolver en una situación dada. (Oviedo, 2006)

-Identificar el problema: Identificar un problema consiste en darse cuenta de que existe y que podemos darle una solución. Podemos detectar un problema percatándonos de situaciones que podríamos mejorar.

-Buscar soluciones: Buscar soluciones viene a ser el conjunto de alternativas que nos permite resolver un problema o duda

-Elegir una solución: Elegir una alternativa de solución es escoger la que nos ofrece más pros que contras.

-Probar la solución: Consiste en probar una alternativa y verificar si funciona. Si es así, se tiene una solución, en caso contrario se intenta una alternativa diferente.

2.2.1.4. Habilidades para relacionarse con los adultos: Implica relación con personas de estatus superior en el sentido de mayor edad, autoridad, etc. Por lo que es necesario que los niños tengan claro que la relación que mantienen con los adultos es distinta a la que mantienen con niños.

-Amabilidad con las personas: La amabilidad es un valor social que se funda en el respeto, el afecto y bondad en nuestra forma de relacionarnos con las personas, siendo esencial para la convivencia en sociedad

-Iniciar una conversación con un adulto: para iniciar una conversación es necesario acercarse a la otra persona, mirarla, sonreírla, saludarla, utilizando una expresión verbal de inicio de conversación.

2.2.2. Características de las habilidades sociales: son conductas que el ser humano adquiere a lo largo de su vida para facilitar su proceso socializador con las personas que le rodean, por ello estas habilidades tienen ciertas características para lograr el éxito en la convivencia con los demás, por tanto, Betina y Contini (2011), plantean una serie de características particulares sobre las habilidades sociales:

Son conductas aprendidas que pueden ser modificadas o reforzadas en forma permanente a lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad que permiten al niño interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás. Las habilidades sociales tienen componentes motores, emocionales y cognitivos y conforman un conjunto de conductas que los niños y las niñas hacen, dicen, sienten y piensan.

Las habilidades sociales son respuestas específicas a razones específicas. Esto nos lleva al tema de la especificidad situacional. La efectividad de la conducta social depende del contexto concreto de interacción y de los parámetros de la situación específica.

2.2.3. Principales funciones que cumple el desarrollo de habilidades sociales:

Ortego (2007), señalan que las habilidades sociales cumplen diferentes funciones en las relaciones con los demás:

Conócete a ti mismo y a los demás, tu personalidad, forma tu autoimagen comparándote con los demás, conoce tu mundo social, los roles de las personas según el contexto o sociedad de relación.

Desarrollar aspectos del conocimiento social que necesitan ser aplicados en la práctica en la comunicación con otros tales como: Reciprocidad entre lo que se da y lo que se recibe (emociones, conocimiento), consenso, empatía, cooperación y colaboración, negociación y comprensión.

Autocontrol y autorregulación. Los pares actúan como agentes de control reforzando o castigando ciertos comportamientos.

Las relaciones entre iguales que brindan apoyo emocional o una fuente de placer se caracterizan por la satisfacción mutua e involucran afectos positivos que generan sentimientos de bienestar.

Las habilidades sociales en los niños: Las habilidades sociales son conductas que se aprenden en la infancia y se fortalece en la escuela mediante el fortalecimiento de conductas y valores que influyen en la adquisición de dichas habilidades.

Cabe precisar, que varias investigaciones han destacado lo importante que son las destrezas sociales en la niñez. Guevara y Ubillus (2019), indican que la niñez, es una etapa primordial para instruir destrezas sociales, ya que es una etapa crítica de adquirir nuevos conocimientos, ya que se dice que existe una relación entre habilidad social en la niñez y adaptación sociable en la vida adulta.

Del mismo modo, Dongil y Cano (2014), señala que la socialización es un proceso en el que los niños adquieren los comportamientos, creencias, normas, valores, costumbres y actitudes de sus familias y de los grupos culturales y sociales a los que pertenecen. Este proceso representa la interacción entre los humanos y su entorno interpersonal, principalmente agentes sociales.

2.2.5. Tipos de socialización: Dentro de los tipos de socialización se tiene.

-Socialización formal. – Se determina por las diversas habilidades formativas, que el régimen educacional brinda a los individuos a por medio de salones y escuelas; es decir, a los estudiantes se les brinda los mismos estándares, principios, valores, etc. Hasta convertirse en modelos educativos que las sociedades desean obtener de dichos individuos: razón, iniciativa, voluntad de nuevas mejoras, etc. En tal sentido, este nuevo enfoque sociable se debe aplicar a nuestra sociedad, por medio de los colegios, hogares, política, iglesias y los diversos grupos sociales que existen en nuestro país.

-Socialización informal. - Dependiendo del nivel de desarrollo y de la clase social, una persona encuentra sus propias vías de socialización informal, que a menudo se ve facilitada por los medios de noticia y relaciones sociales que existen en la sociedad. En la sociedad peruana, el licor juega un rol especial en la socialización. La función pública también, es un factor socializante.

2.2.6. Importancia de la socialización: Los infantes, jóvenes y adultos que sufren de alguna dificultad para comunicarse bien con los demás experimentan rechazo y pueden volverse aislados, apartados, ansiosos o susceptibles, lo que tiene efectos negativos: dificultad para adaptarse a la escuela, su vida social y/o su trabajo. (Múñoz, 2009).

Al desarrollar las habilidades de socialización de los niños, creamos amistades saludables, empatía entre pares, compartir con los demás y aprender a trabajar en grupo. El proceso de socialización de los niños comienza en su propio círculo familiar. Por esta razón, el psicólogo Albert Bandura (2004), sostiene en su *teoría del aprendizaje social* que los niños, en particular, aprenden observando e imitando modelos a seguir (como los padres), con énfasis en las respuestas al entorno. Los niños participan activamente en su aprendizaje y, además de imitar a sus padres, eligen otros modelos a seguir, a menudo aquellos que parecen influyentes y respetados. La elección del modelo está influenciada por las características personales del niño. Por ejemplo, los niños con fuertes tendencias agresivas tienen más probabilidades de imitar modelos agresivos que los niños con un comportamiento general agradable. Los niños tienen más probabilidades que las niñas de imitar modelos agresivos.

Esta *teoría del aprendizaje social* se apoya en la idea de que los niños aprenden en entornos sociales por medio de la observación y de la imitación del comportamiento que vieron. También refuerza la idea de que el niño se ve afectado por la influencia de otros. Se basa en tres conceptos clave: que las personas pueden aprender a través de la observación, que el estado mental afecta este proceso de aprendizaje y que sólo porque se aprendió algo no significa que esto resulte en un cambio en el comportamiento de la persona.

Según, Bandura, quien nos dice que es peligroso si los individuos solo obtuvieran aprendizajes de sus experiencias, así como lo era antes, en lugar de mirar a otras personas y adquirir nuevos saberes. Como, por ejemplo, si un estudiante saca ficha en una prueba y es detectado por el docente, será castigado, algo que sus demás compañeros se darán cuenta de

que es malo realizar ese tipo de acciones. En efecto, si un infante aprende observando y por imitar, no solo adquirirá cosas buenas si no también malas.

Por otro lado, según Cloninger (2003), en la *teoría de la personalidad* de Freud manifiesta que la dinámica de la personalidad incluye diversas influencias del entorno y del interior de la persona. El entorno puede presentar oportunidades para alcanzar objetivos o amenazas que requieren adaptación. Dentro de un individuo existe diferentes aspectos de la personalidad que pueden combinarse para influir en el comportamiento. Por ejemplo, el comportamiento está influenciado tanto por la ambición (la necesidad de logro) como por la amistad (la necesidad de pertenecer). Esto quiere decir que el proceso de socialización no es un asunto fácil, es decir, es un proceso largo, lleno de problemas y conflictos internos entre satisfacer los deseos y controlarlos, por ende, nos volvemos personas sociables cuando llegamos a interiorizar ese control y tenemos la capacidad para autocontrolarnos y manejar bien nuestros impulsos.

En tal sentido, (Cherry, 2022), en relación a Freud menciona que logró establecer 5 etapas en el desarrollo psicosexual: 1) etapa oral, es decir en su primer año de vida los niños descubren el placer de sus bocas y todo lo quieren chupar, 2) etapa anal, en su segundo año de vida, es donde los niños encuentran placer soltando o reteniendo sus evacuaciones intestinales, 3) Etapa fálica, entre los 3 y los 6 años, exploran sus genitales y toman conciencia de las diferencias entre sexos. El conflicto de Edipo ocurre cuando el niño quiere controlar la psicología del padre del sexo opuesto, compete con el padre del mismo sexo, 4) la etapa de latencia, que incluye los 6 y 7 años, los impulsos sexuales ya no están activos y el niño se desarrolla la capacidad de dominar. ambiente, 5) la etapa genital, que se manifiesta en la adolescencia, período en el que regresa el deseo sexual y aparece la búsqueda de relaciones sexuales y amor adulto.

De hecho, en cada una de estas etapas, los deseos de los niños se ven obstaculizados por muchas normas sociales diferentes, y su desarrollo psicológico y su personalidad dependerán de cómo resuelvan los conflictos entre los impulsos internos y las necesidades externas. La base de esta teoría es la actividad del inconsciente reprimido: la vida humana está determinada en parte por experiencias emocionales, traumas y relaciones familiares que son difíciles de afrontar en la madurez, por lo que muchas veces quedan ocultas incluso cuando son testarudas. motivar nuestras acciones.

El Id, ego, superego: Son situaciones impulsivas que requieren ser controladas, es por ello que Freud llevo a plantear la teoría de la personalidad, con el fin de dar explicación a este tipo de control personal y se basa en los siguientes elementos: id, ego y superego. El id (vocablo latín para eso) son todos aquellos impulsos humanos básicos, que son inconscientes y requieren una gratificación inmediata. Los instintos, profundamente arraigados en nuestra biología, se manifiestan desde el nacimiento, creando una serie de necesidades de atención y contacto físico, así como experiencias neurológicas y sexuales. (Simkin & Becerra, 2013).

En tal sentido y como forma de evitar malos momentos, el infante se acerca al universo de forma realista, siendo este componente un elemento más de la personalidad, el ego, el cual se basa en que las personas muestran todo su esfuerzo consciente por tratar de mantener equilibrado el impulso natural del placer y también los requerimientos sociales. En general, el ego nace con la necesidad de tomar consciencia del mundo real en que vivimos, llegando a obtener plenamente nuestros deseos y caprichos de nuestra vida cotidiana.

Por último, la personalidad de los individuos desarrolla un superego a través del cual el poder de la cultura y la sociedad se expresa dentro del individuo. Con el surgimiento del superyó debemos saber que no se puede tener todo lo que se desea, es decir el superego se formó bajo ciertas normas y valores conductuales, los cuales limitan ciertas fronteras de la moral. En efecto, el superego se empieza a formarse cuando los infantes tienden a reconocer la protección de sus progenitores y va madurando cuando su propia conducta y la de sus progenitores reflejan expectativas culturales mucho más amplias. Aquí nacen nuevas tensiones, como por ejemplo el sentimiento de mea culpa. Cherry (2022).

Según Chávez (2001), en relación a la *teoría sociocultural* de Vygotsky uno de los mejores y grandioso estudioso sobre la formación educativa del siglo XX, quien trata de plasmar las ideas de la construcción del aprender de forma lenta en sus primeros inicios y con el apoyo social de los infantes. También se señala que la teoría sociocultural de Vygotsky esboza que el progreso de las personas se relaciona de forma estrecha con el ámbito histórico y cultural, lo cual permite al individuo ir formando sus propias características personales. En general Vygotsky, nos dice que se debe dejar al estudiante que construya y forme su propio aprendizaje a través de las relaciones e interacciones sociales, como son vivencias, experiencias y otras actitudes que ayudaran a madurar su personalidad de cada individuo escolar.

Según Castro (2006) Erikson enfatiza la influencia social, más que la biológica sobre la personalidad, los rasgos personales no se heredan lo que se hereda es un tipo determinado del sistema nervioso que predispone a desarrollarse en una determinada dirección a la que contribuyen también diferentes factores ambientales, en su *teoría evolutiva* nos dice que el ser humano no tiene nunca una personalidad definida, sino que siempre está desarrollando su personalidad. Por tanto, manifiesta que el ser humano solamente hereda una parte del carácter de sus padres o familiares, el resto de su comportamiento lo adquiere de acuerdo a la realidad del ambiente, porque el ser humano aprende del entorno y se transforma de acuerdo a las exigencias de medio ambiente y la sociedad ejerciendo de esta manera diversos comportamientos de acuerdo al ambiente donde vive.

2.2.7. Juegos cooperativos

Cercado (2019), nos dice que la recreación cooperativa es un instrumento pedagógico que se usa para incentivar el progreso del conocimiento, de acuerdo a las perspectivas que cada profesor busca. Es decir, las recreaciones cooperativas son situaciones que implican cambios en las formas de jugar con el propósito de recuperar y mejorar la sociedad con otras formas de pensar. En efecto, por su forma estructural son de representación sociocultural y netamente educativa. Es por ello, que la recreación cooperativa es un elemento educativo que tiene como fin socializar a los alumnos, según sus características, necesidades e interés de aprender.

En efecto, la recreación hace que el infante se sienta animado y pueda descubrir y hacer uso de sus conocimientos, conociendo más su propio cuerpo físico, elasticidad, equilibrio precisión en sus quehaceres diarios, personalidad, resistencia y su velocidad para reaccionar ante situaciones que se le pueden presentar en el día a día.

Cercado (2019), también menciona, que es importante que tanto niñas como niños se recreen juntos, ya que todo ello permite que los infantes vayan desarrollando y asociando nuevas formas de tratar a los demás y mejorar su autoestima. En tal sentido, todo ello conlleva a que las interacciones sociales entre ambos sexos sean más amena y alegre, dejando de lado el temor al rechazo por parte de los demás.

2.2.7.1. Clasificación de los juegos cooperativos o sociales: Son situaciones recreativas que ayudan a mejorar la socialización en los alumnos, siendo actividades cuyo objetivo es la colaboración entre compañeros, responsabilidad grupal, compromiso por aprender, entre

otros. Es por ello, que los juegos cooperativos es una de las mayores fuerzas socializadoras, ya que permite al infante optar por nuevas formas de pensar y comportarse en grupo, Contretas y Benavidez (2022).

a. Juegos de agilidad. – Este tipo de recreación permite al infante tomar nuevas orientaciones, creando nuevas rutas para su movimiento corporal (brincos, carreras con dificultades).

b. Juegos de inhibición. - Es un juego cuyo objetivo es la agrupación, la cooperación, como ocurre en los juegos sociales.

c. Juegos colectivos. - Es un juego jugado entre varias personas, respondiendo a los principios de socialización y estimulado por las emociones y la competencia, como por ejemplo el fútbol.

d. Juegos libres. – Este tipo de juego como su mismo nombre lo dice, se realizan con toda libertad, sin que nadie intervenga. Pero según Floebel, citado por Cueto (2017), este tipo de recreación tiene sus desventajas, ya que el infante no mide el peligro y puede sufrir accidentes.

e. Juegos vigilados. este tipo de juego si es supervisado y controlado por el docente, el da el inicio y el infante tiene que generar su propio desarrollo.

f. Juegos organizados. – Son todas aquellas recreaciones que se realizan previa planificación del profesor. Es decir, el docente lo es quien crea todas las pautas que se deben seguir durante el desarrollo del juego. (Contretas & Benavidez, 2022).

g. Juegos cooperativos. – Son recreaciones cooperativas donde se fomenta la participación de todos y la ayuda mutua, en donde tiene más importancia que el niño se divierta durante la actividad sin preocuparse si va ganar o perder, es decir, aquí nadie gana ni pierde, todos termina felices y contentos sin excluir a nadie. Un juego cooperativo es la suma de todos los logros de un equipo para alcanzar la victoria, ya que el logro de un participante es el éxito de todo el equipo; los integrantes que conforman el equipo no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea para alcanzar la victoria o perder. Los juegos cooperativos crean participación mutua, empatía, coordinación, comunicación, colaboración, confianza y amistad; estas son las condiciones para el desarrollo de una actitud solidaria que constituye la base para que niños y niñas actúen como miembros de un equipo con un sentido

de cooperación, participación y un valor significativo de ayuda mutua dentro de un equipo. Hablamos de cooperación cuando dos o más personas se reúnen, comparten y se apoyan entre sí para lograr un objetivo común, Torpoco (2017).

2.2.7.2. Características de los juegos cooperativos: Siguiendo las ideas de Benítez (2009), indica que las características del juego son: Es una actividad placentera, libre, espontánea y totalmente voluntaria, se desarrolla en una realidad ficticia, tienen una limitación espacial y tiempo, es una actividad propia de la infancia, ayuda a evidenciar en qué etapa evolutiva se encuentra el niño y mejora su proceso socializador.

Según Cercado (2019), también destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los integrantes de un equipo:

a. Libres de competir. Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.

b. Libres para crear. Las personas que se sienten libres para crear tienen una gran satisfacción personal y más posibilidades para encontrar soluciones a problemas presentados.

c. Libres de exclusión. son actividades elaboradas para ser accesibles y divertido para todas las personas en general sin importar sus habilidades.

d. Libres para elegir. Permitir que elijan lo que les gusta demuestra respeto por ellos, de esta manera también se estimula la autonomía de cada niño. Además, esta libertad ayuda al estudiante aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos.

e. Libres de la agresión. - La ausencia de rivalidad con la otra persona permite un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. Es por ello que la educación es la base para la transformación de la actitud de los estudiantes, en la cual ellos reconocen y reflexionan sobre los distintos problemas presentados, de esta manera adquieren conocimientos y reconocen las actitudes que deben cambiar.

2.2.7.3. Importancia del juego cooperativo. El juego para el niño es la actividad más importante de la vida, se constituye en uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida, durante el desarrollo del juego el niño va aprendiendo, creando e innovando sus aprendizajes, jugando aprende a comunicarse, ejercita su imaginación,

explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. Así podemos decir que jugar es ganar tiempo, es vivir, es aprender, es sentir mucho placer, es integrarse al mundo que lo rodea, es uno de los signos más importantes de que el niño está sano física y mentalmente, es el modo más natural que tiene el niño para crecer. En tal sentido, según algunas investigaciones, indican que la dinámica del juego entra en desarrollo completo provocando ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, la creatividad y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego. El niño despoja todo lo que se encuentra oprimido y ahogado en el mundo interior de su ser Contreras y Benavidez (2022).

El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. Por tanto, Lazarus (1883) en su *teoría de la relajación* señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. Esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía. Asimismo, jugar con otros, es mucho mejor que jugar contra otros. Esta premisa explica que el juego cooperativo no significa superar a otros, sino que todos deben jugar para conseguir un fin u objetivo común. En este propósito, el que participa en un juego cooperativo tiene por única finalidad lograr el objetivo común. (Gallardo, 2018),

Freud en su *teoría del juego* señala que el niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos, el niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar. Guevara y Ubillus (2019), señalan que cada niño, en su juego, se comporta como un poeta ya que crea un mundo propio, o, mejor dicho, reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que se le agrada, lo opuesto al juego no es lo serio, lo real, a pesar de toda la emoción que caracteriza el mundo lúdico, el niño establece bien su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real.

Karl Groos propone la denominada *teoría del preejercicio o del ejercicio*

preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos. (Gallardo, 2018)

También, Meneses y Monge (2001), de acuerdo a la *metodología Montessori*, manifiestan la importancia al juego como estrategia de aprendizaje, dice que el cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses (Silva & Campos, 2003).

2.2.7.4. Dimensiones del juego cooperativo.- Según Orlick (2002) planteó las siguientes dimensiones:

-La cooperación. Para Andueza y Lavega (2017), señalan que gracias al juego se estimula la cooperación y el trabajo en grupo, de tal manera que para jugar el niño debe estar de acuerdo con los integrantes de su equipo que experimentan y reflejan diversas formas de percepción y valoración de las situaciones; también es necesario que exista una buena coordinación con las demás personas de un alrededor, siendo un complemento de apoyo hacia los integrantes de un equipo y contribuir a un objetivo común.

-Los valores. el niño debe aprender que para hacer algo existe un momento o un tiempo indicado, por ejemplo, saber esperar al momento de beber agua y no preferir seguir jugando sin importarle las reglas, es muy importante que el estudiante aprenda aceptar un rol y a controlar sus impulsos. Gutiérrez (1995) menciona algunos valores que pueden desarrollarse en y a través del juego: el respeto, la cooperación, la amistad, la competitividad, el trabajo en

equipo, la participación de todos, la expresión de sentimientos, la convivencia, la lucha por la igualdad., la responsabilidad social, la justicia, la preocupación por los demás y Compañerismo. En general, se precisa que educar en valores, es muy importante ya que brinda apoyo en favor de su propia satisfacción del individuo, generando un autoconcepto favorable.

-La participación. Variedad de estudios realizados en niños de 4 a 5 años han demostrado mejoras en el comportamiento social, estimulando la participación y la integración en grupos de trabajo, estos juegos favorecen la comunicación y confianza basado en la idea de aceptación mutua, cooperación y compartir. Cuando se le motiva al niño a participar en diferentes actividades se le está enseñando la importancia de tener una actitud positiva y entusiasmo al participar en diferentes juegos, disfrutando de la actividad como una forma de diversión y desarrollo personal. Durante el desarrollo de diversos juegos se busca fomentar el respeto por las reglas y por sus compañeros de juego, promoviendo un ambiente de colaboración y de una competencia sana.

2.3. Matriz de categorías

Categorías	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juegos cooperativos	Cercado (2019) Menciona que las recreaciones cooperativas son situaciones que implican cambios en las formas de jugar con el propósito de recuperar y mejorar la sociedad con otras formas de pensar. Existe tres dimensiones importantes para el desarrollo del juego cooperativo que son la cooperación, los valores la participación.	El juego es considerada como una actividad innata que surge de forma natural y que es fundamental para el desarrollo de las personas.	La cooperación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño valora sus logros y el de sus compañeros durante el juego ✓ Muestra confianza y apoyo con su grupo con el fin de lograr la victoria. ✓ Se pone de acuerdo con sus demás compañeros antes de iniciar el juego. 	Ficha de observación Lista de cotejo
			Los valores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeta las opiniones de los demás. ✓ Propone y acepta las reglas establecidas del juego. ✓ Regula su carácter ante diversas situaciones mostrando respeto por los demás. 	
			La participación.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se integra con facilidad y participa en las distintas actividades de juego. ✓ Se relaciona de manera cordial con los demás. ✓ Muestra un control adecuado de sus emociones. 	
Socialización	Socializar es un asunto por el cual las personas asimilamos a lo largo de toda nuestra vida los diferentes contextos socioculturales del medio que nos rodea. (Monjas, 2020) menciona cuatro habilidades sociales importantes en la etapa	La socialización es un proceso de adquisición de valores	Habilidades básicas de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula. ✓ Inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros. ✓ Muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento. ✓ Logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia. 	Ficha de observación Lista de cotejo

	<p>infantil las cuales son: Habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos/as, habilidades para afrontar y resolver problemas y habilidades para relacionarse con los adultos.</p>	<p>y normas de comportamiento para mejorar la personalidad de una persona con el fin de adaptarse al contexto social.</p>	<p>Habilidades para hacer amigos/as</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos. ✓ Respeto su turno y al momento de hablar presta atención a los demás cuando hablan. ✓ Le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños. ✓ Ayuda a sus compañeros cuando se presentan algunos inconvenientes durante las actividades.. 	
			<p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sabe escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado. ✓ Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron. ✓ Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados. ✓ Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades. 	
			<p>Habilidades para relacionarse con los adultos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación. ✓ Colabora amablemente cuando se le necesita. ✓ Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clases ✓ Admite peticiones de adultos durante el desarrollo del juego y en clase. 	

Capítulo III. Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Enfoque

La presente investigación corresponde al *enfoque mixto*, en la que se aplicó una prueba de entrada y una prueba de salida, según Hernández (2014) es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio para responder a un problema. Por tanto, los datos cuantitativos se representan mediante el uso de números y transformaciones de los mismos, como variables numéricas y constantes, gráficas, funciones, fórmulas y modelos analíticos; mientras que el aspecto cualitativo, a través de textos, narrativas, símbolos y elementos visuales.

3.1.2. Tipo

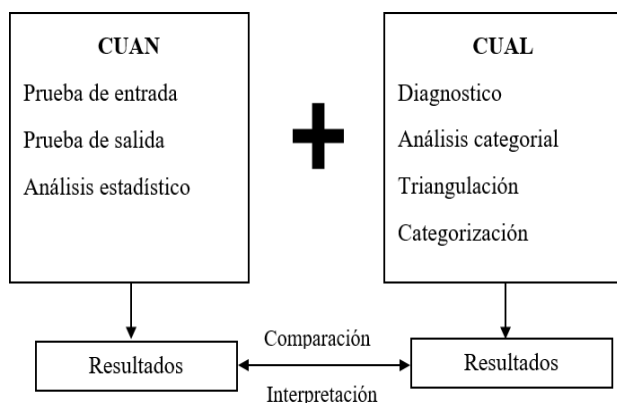
Además, dicha investigación es de *tipo aplicada*, por lo que su finalidad es cambiar, mejorar y resolver problemas prácticos. Del Cid (2011), afirma que se utiliza para tomar decisiones basadas en sus resultados con el fin de crear programas o proyectos que ayuden a resolver diferentes situaciones. Asimismo, el objetivo de este tipo de investigación es mejorar, perfeccionar u optimizar el funcionamiento de los sistemas, procedimientos, normas y reglas técnicas existentes a la luz de los avances científicos y tecnológicos.

3.1.3. Diseño

Esta investigación se orientó en *el diseño concurrente*, el cual se utiliza cuando el investigador quiere confirmar o corroborar resultados y realizar una validación cruzada entre datos cuantitativos y cualitativos. según Hernández (2014) se utiliza para aprovechar los puntos fuertes de cada método y minimizar sus puntos débiles. Puede que no se consiga la confirmación o corroboración. Por tanto, los datos cuantitativos y cualitativos sobre la pregunta de investigación se recogen y analizan aproximadamente al mismo tiempo en el proceso de interpretación y discusión. Se finalizan dos tipos de resultados y se suele realizar una comparación de las bases de datos.

Tabla 1

Diseño de triangulación Concurrente (DITRIAC)



Nota. Basado en Hernández, et. al (2014). Metodología de la investigación.

Asimismo, según Latorre (2005), menciona que la investigación acción se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. La principal estrategia de investigación y cambio es la reflexión crítica de todos los participantes, y la secuencia de la investigación puede representarse en el siguiente orden:

Para llevar a cabo esta investigación se ha tenido en cuenta el siguiente diseño.



-Planificar: elaboración del plan de acción con cierta flexibilidad y adaptación para un periodo de tiempo mediante las cuales se pretende conseguir los objetivos de enseñanza fijados. Este trabajo de investigación se ha iniciado en el año 2022, con la finalidad de mejorar en los niños su socialización.

-Ejecutar las acciones: aplicar el plan de acción con sentido deliberado y controlado para dar solución al problema planteado. Se ha ejecutado tres diferentes estrategias: aplicar diferentes juegos cooperativos, trabajar de manera grupal y dialogar entre compañeros.

-Observar: recoger y evaluar las evidencias, a inicios del presente año se aplicó una prueba diagnóstica para poder saber el nivel de socialización en los niños en el área de Personal Social. Posteriormente se ha aplicado una ficha de observación y diarios de campo para poder recolectar información e ir evaluando el avance de los niños.

-Reflexionar Corresponde al proceso de reflexión crítica y de reconocimiento de las lecciones aprendidas durante el desarrollo de las actividades (Evans,2011, p.24). La reflexión forma parte del diario de campo, donde me doy cuenta del avance de los niños durante el desarrollo de sesiones aplicadas, ver los logros y dificultades que tenemos para así mejorarlas aplicando nuevas estrategias.

Diseño pre-experimental

O₁.....**X**.....**O₂**

O₁ aplicación de la prueba de entrada.

X estrategia aplicada (juegos cooperativos)

O₂ aplicación la prueba de salida.

Por tanto, esto se da para ver si la estrategia aplicada fue exitosa, por ello es que se realiza un pre-test a una muestra determinada en este caso a los 22 niños en el cual los resultados obtenidos fueron poco favorables, por lo tanto, se aplicó una estrategia con el fin de mejorar dichos resultados y finalmente se aplicó un post-test en el que se observó resultados más eficientes (Salas, 2013).

3.2 Técnicas e instrumentos de recojo de información

3.2.1 Técnicas de recolección de datos

-Observación: Según (Bernal, 2016), la observación es una técnica que sirve para el recojo de información la cual requiere de un proceso riguroso de observar a través de todos lossentidos, para poder describir y analizar el fenómeno de estudio. Las observaciones

son instrumentos que evalúan un individuo, un fenómeno o las personas, conductas, comportamientos observables. Estar cerca al contexto de la persona para así examinarla.

Esta técnica se aplicó durante todo el proceso de desarrollo de las actividades de aprendizaje, con el objetivo de tener una visión del comportamiento y el aspecto cognitivo de los estudiantes. Por lo tanto, se utilizó para observar la manera de como los estudiantes socializan de la mejor forma y de esta manera tener en cuenta la metodología a trabajar con cada uno de ellos, así como también obtener información relevante cerca de sus fortalezas y debilidades en cada niño.

3.2.2 Instrumentos de recolección de datos

a. Diario de campo: El diario de campo es un documento muy personal y reflejo de supropio “recorrido” a través de la investigación, incluye un comentario día a día sobre la dirección de recolección de datos y pensamientos, ideas e inspiraciones sobre el análisis, Clavijo(2015). Este instrumento ha servido para describir las experiencias que vivimos día a día con los niños de acuerdo a las actividades planificadas y se divide en 3 partes.

- ✓ **Descripción de los hechos.** Consiste en describir todos los sucesos que ocurren día adía durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje.
- ✓ **Interpretación.** Consiste en hacer un comentario sobre los hechos ocurridos, pero apoyados de teorías, para fundamentar los sucesos presentados en lo observado.
- ✓ **Reflexión.** Consiste en la toma de decisiones y acciones de mejora frente a los logros y dificultades que se presentan en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

b. Lista de cotejo: Según el (MINEDU, Guía de evaluación para la educación técnico productiva, 2009) Es una herramienta desarrollada a partir de criterios e indicadores preestablecidos para orientar la observación a realizar. Permite un mayor control de la evaluación y es útil para evaluar primero los conocimientos procedimentales y revisar después los conocimientos conceptuales y las actitudes. Se utilizó para evaluar el desempeño de los estudiantes después de algunas actividades realizadas, permitiendo ver sus logros y dificultades.

c. Ficha de observación: Para (Ferrer, 2010) es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella

se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Esta técnica nos permite tener mayor información preliminar o datos concernientes de cada uno de los estudiantes, y según la observación tratar de dar solución a las dificultades de los estudiantes.

Mediante este instrumento se analizó y evaluó los distintos problemas que presentaban los niños y niñas con el fin de buscar soluciones a las dificultades que se observaron acerca de sus emociones que expresaban día a día.

d. Prueba diagnóstica. - Según Mejía (2005), ostenta que es una serie de preguntas que se presentan a un individuo para obtener una respuesta, a la que se asigna una puntuación numérica. La puntuación se basa en una muestra representativa de los aprendizajes o comportamientos del individuo que tiene consigo. Los requisitos esenciales de ambas pruebas son la validez y la fiabilidad. Se aplicó para determinar el nivel de socialización que presentaban los estudiantes antes de la aplicación de la estrategia juegos cooperativos.

3.2.3. Validez.

Validez: La validez se define como la medida en que un concepto se mide con precisión, cuando se tiene validez, se sabe que el método y la técnica de medición son coherentes y capaces de producir resultados acordes con la realidad. Una prueba puede tener muchas clases de validez, dependiendo de los propósitos específicos para los cuales fue diseñada, la población objetivo, las condiciones en que se aplica y el método para determinar la validez (Prieto & Delgado, 2010)

Tabla 2*Validez de la prueba de entrada a través de la prueba binomial*

ITEMS	JUEZ 1			JUEZ 2			JUEZ 3			BINOMIAL
	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.01953125

Nota. Ficha de validación de la prueba de entrada.

3.3 Técnicas de análisis e interpretación de la información.

3.3.1. Categorización

Consiste en el intento progresivo de agrupar la información recogida en base a ciertos criterios para ello se puede utilizar el registro narrativo. El número de categorías depende de las características del registro realizado, lo importante es que las categorías seleccionadas faciliten una idea de lo que ocurrió allí sin perder relevancia interpretativa (Hurtado, 2006).

Forma parte de la matriz del plan de acción, y se registra en los diarios de campo, resumiendo en palabras claves acciones que suceden con los niños y niñas durante el desarrollo de las actividades.

3.3.2. Triangulación

Según Aguilar y Barroso (2015), la triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), no solamente garantiza la validez de un estudio mostrando que sus conclusiones no dependen del modo utilizado para recolectar y analizar los datos, sino también permite enriquecer las conclusiones, otorgar mayor confiabilidad, mayor nivel de precisión y contrastar la consistencia interna del estudio. Por tanto, la

triangulación es una técnica y herramienta potente que facilita el uso de múltiples métodos para la articulación y validación de datos a través del cruce de dos o más fuentes. Es conveniente concebir la triangulación considerando la variedad de datos, investigaciones, trabajo de campo, teorías, así como metodologías que servirán para contrastar la información obtenida en el trabajo de campo, la posición teórica y posición del investigador, en función de las dimensiones de las variables del estudio.

Esta técnica se utilizó para medir las coincidencias y desacuerdos que se presentaban en el transcurso de la investigación con el fin de obtener conclusiones relevantes de la socialización.

3.3.3. Interpretación hermenéutica

Según el investigador Arráez (2006), la hermenéutica es una disciplina de la interpretación que significa interpretar el sentido de un texto, de modo que exista una coherencia interpretativa y analítica en todo el trabajo. Esta técnica se utilizó para analizar e interpretar los diarios de campo donde se redactó los hechos o sucesos de las actividades desarrolladas.

3.4 Plan de Acción

3.4.1 Campos de acción: fundamentación.

-Habilidades básicas de interacción social. - Se definen como el conjunto de conductas emitidas por un individuo en una situación interpersonal, que expresa y recibe opiniones, sentimientos y deseos, que conversa, que defiende y respeta los derechos personales de un modo adecuado, aumentando la probabilidad de reforzamiento y disminuyendo la probabilidad de problemas en las interacciones sociales (De Miguel, 2014).

-Habilidades para hacer amigos/as.- Es un conjunto de estrategias para fomentar las habilidades sociales que necesitan los niños para hacer amigos y mantener amistades. Supone enseñar explícitamente habilidades sociales mediante el uso de libros, títeres y otros materiales (Herrero, 2021).

-Habilidades para afrontar y resolver problemas. - Resolviendo problemas que parecen difíciles, el alumno aprende a perseverar pese a los fracasos, a apreciar el menor de los progresos, a lograr la idea esencial, a hacer un llamado a toda su fuerza de concentración

(May,2015).

-Habilidades para relacionarse con los demás. Son un conjunto de destrezas que se enfocan en la capacidad de comunicarse, interactuar y establecer relaciones efectivas con otras personas. Estas habilidades son importantes, ya que nos permiten relacionarnos adecuadamente en diferentes ámbitos de nuestra vida personal, profesional, y social (De Miguel, 2014).

3.4.2 Matriz del plan de acción

Hipótesis de Acción N° 1: La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades básicas de interacción social en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

La cooperación en el aula para mejorar la socialización en los niños y niñas de la edad de 4 años de la I.E.I. Chota.

Acciones (Unidades de aprendizaje)	Actividades (Sesiones de aprendizaje)	Metodología y/o estrategias	Evidencias	Indicadores		Temporalidad
				De proceso	De resultado	
“Te invito a jugar”	El inquilino	Canciones Trabajo en parejas	Expresión oral de cómo se sintieron, que más les gusto ser y que dificultades tuvo durante la actividad.	Se divierte y participa del juego con sus compañeros.	Se divierte, participa e integra a sus compañeros en el juego	Mayo
	¿Adivina, adivinador?	Imágenes Canciones	Expone las imágenes que posee y las describe según su imaginación.	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	Confía y identifica a sus compañeros para obtener resultados favorables.	Mayo
	Abrazos musicales	Música. Trabajo grupal	Pinten una imagen de dos amigos abrazándose.	Realiza acciones alegremente en la actividad propuesta.	Realiza acciones mostrando iniciativa propia y alegría en la actividad propuesta.	Mayo
	Un juego que nos une (San Miguel).	Trabajo en equipo Canciones	Dialogo sobre la actividad realizada.	Integra a sus compañeros en el juego sin hacer distinción alguna, participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas	Los niños y niñas se integren en juegos grupales, refuercen su confianza y empatía con sus compañeros.	Mayo
	El lobo se fue a la guerra.	Canciones	Moldear con plastilina los personajes del juego.	Juega y comparte con sus compañeros	Juega y comparte con sus compañeros generando un clima de confianza.	Junio

“Jugando Me Integro”	El sol y la luna	La cooperación Canciones	Dialogo sobre cómo se sintieron durante el juego.	Juega he interactúa con sus compañeros	Se muestra amable y juega de manera respetuosa con sus compañeros.	Junio
	El gato y el ratón	Mascaras (gato y el ratón). Imágenes canciones	Modelado (personajes).	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	Comparte hechos y momentos con sus compañeros, ayudando a resolver conflictos que se generan durante las actividades.	Junio
	Creamos un mural	Trabajo en grupal y material didáctico	Exposición de su trabajo por grupos.	Expresa con sus propias palabras su trabajo y el de sus compañeros.	Explica con fluidez su trabajo respetando la imaginación de sus compañeros.	Junio

Hipótesis de Acción N°02: La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades para hacer amigos/as en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022

Los valores en el aula para mejorar la socialización en los niños de la edad de 4 años de una I.E.I. de Chota.

“Me Divierto participando”	La cola del dragón.	Materiales Trabajo cooperativo	Dialogo sobre cómo se sintieron durante el juego.	Comprende el juego y participa respetosamente.	Se desenvuelve de manera autónoma y participa de manera respetuosa durante el desarrollo del juego.	Julio
	Jalada de sogas	Material didáctico Trabajo en equipo	Dibujo así mismo.	Muestra ánimos y empeño durante el juego.	Se muestra comprometido y lidera a su equipo para obtener la victoria.	Julio
	Jugamos para reír.	Material didáctico La Colaboración	-Los niños y niñas expresan como se sintieron durante el juego.	Los niños y niñas juegan expresando libremente como se sintieron durante el juego.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas	Julio
			-Trabajo coordinado.		del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	

	El lago encantado.	-material concreto	-Los niños y niñas generen lazos de confianza y amistad. -Ficha de trabajo	Muestra comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia establecidas	Los niños y niñas generen lazos de confianza y amistad con sus compañeros	Julio
Hipótesis de Acción N° 03: La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades para afrontar y resolver problemas en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.						
“Listos para jugar”	Jugando con globos.	-Globos. -Agilidad.	Demuestra el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración entre compañeros.	Muestra comportamientos de acuerdo con las normas establecidas.	Incentivar en los niños el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración entre compañeros.	Agosto
	El tren.	-Pelotas. -Tizas.	-Trabajo en equipo. -Hoja de trabajo “técnica del dibujo”.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales.	Los niños y niñas concreten o comuniquen la importancia de trabajar en equipo.	Agosto
	Juntos ganaremos.	-Pelotas -Conos.	Dialogo sobre la importancia de trabajar en equipo.	Respeto las normas establecidas mostrando un buen comportamiento basados en el respeto y el bienestar de todos.	Los niños y niñas concreten o comuniquen la importancia de trabajar en equipo.	Agosto
	Pinto con mis amiguitos	Papelote con un dibujo en blanco Pinturas Crayolas	Mostrar al frente el resultado de su trabajo grupal.	Se divierte trabajando de manera grupal, y respeta las opiniones de sus compañeros de grupo.	Los niños y niñas generen lazos de confianza y amistad al trabajar en equipo con sus compañeros.	Agosto

Hipótesis de Acción N° 04: La aplicación de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades para relacionarse con adultos en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

La participación en el aula para mejorar la socialización en los niños y niñas de la edad de 4 años de una I.E.I. de Chota.

"Unidos ganamos"	Jugando futbol.	Pelota Silbato	Trabajo en equipo comunicación mutua	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten.	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten y lo aplica.	Setiembre
	Cruzando el rio con aros.	Ula ulas	Demuestra el trabajo en equipo, y la colaboración entre compañeros.	Se pone de acuerdo con sus compañeros sobre el desarrollo del juego.	Acuerda y se compromete con sus compañeros para ejecutar bien el juego.	Setiembre
	Armamos una pirámide.	Pelotas Vasos descartables	Demuestra el trabajo en equipo y colabora con sus compañeros.	Juega con sus compañeros sin temor al fracaso.	Juega y coordina con sus compañeros para lograr el triunfo.	Setiembre
	El gusanito que camina.	Pelotas Conos	Demuestra el trabajo en equipo y colabora con sus compañeros	Promueve la diversión con sus compañeros.	Dialoga y promueve la diversión, la cooperación y el triunfo entre compañeros.	Setiembre

Capítulo IV. Resultados de la investigación

4.1. Descripción de resultados

4.1.1. *Objetivo 1*

Diagnosticar el nivel de socialización en niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022, antes de aplicar los juegos cooperativos.

4.1.1.1. Resultados de la prueba de entrada. - En la tabla N.º 02 y figura N.º 01, se puede observar que en la I.E.I. de Chota, en lo referente a la subcategoría de habilidades básicas de interacción social, diecisiete de los estudiantes (77,27%) se encontraron en el nivel de inicio, cinco de ellos (22,73 %) en el nivel de proceso y ninguno en el nivel de logro esperado y logro destacado. Por otro lado, en la subcategoría de habilidades para hacer amigos/as, trece estudiantes (59,09%) se encontraron en el nivel de inicio, nueve de ellos (40,91%) en el nivel de proceso, y ninguno en los niveles de logro esperado y logro destacado. Seguidamente, tenemos a la subcategoría de habilidades para afrontar y resolver problemas en donde se evidencia que los veintidós estudiantes (100%) se encontraron en el nivel de inicio y ninguno de ellos en los niveles de proceso, logro esperado y logro destacado, finalmente tenemos la subcategoría de habilidades para relacionarse con los adultos, en donde trece de los estudiantes (59,09%) se ubicaron en el nivel de proceso, nueve de ellos (40,91%) en el nivel de inicio y ninguno en los niveles de logro esperado y logro destacado. El resultado final obtenido de la aplicación de la prueba de entrada para medir el nivel de socialización fue el siguiente: dieciséis de los estudiantes (72,73%) se ubicaron en el nivel de inicio, seis de ellos (27,27%) en el nivel de proceso y ninguno de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado y logro destacado.

Según estos resultados encontrados quiere decir que la mayoría de los estudiantes tienen un nivel bajo de socialización y es necesario la aplicación de una estrategia adecuada, para mejorar el nivel de socialización en los estudiantes y como alternativa de solución tenemos a los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la socialización.

Tabla 3

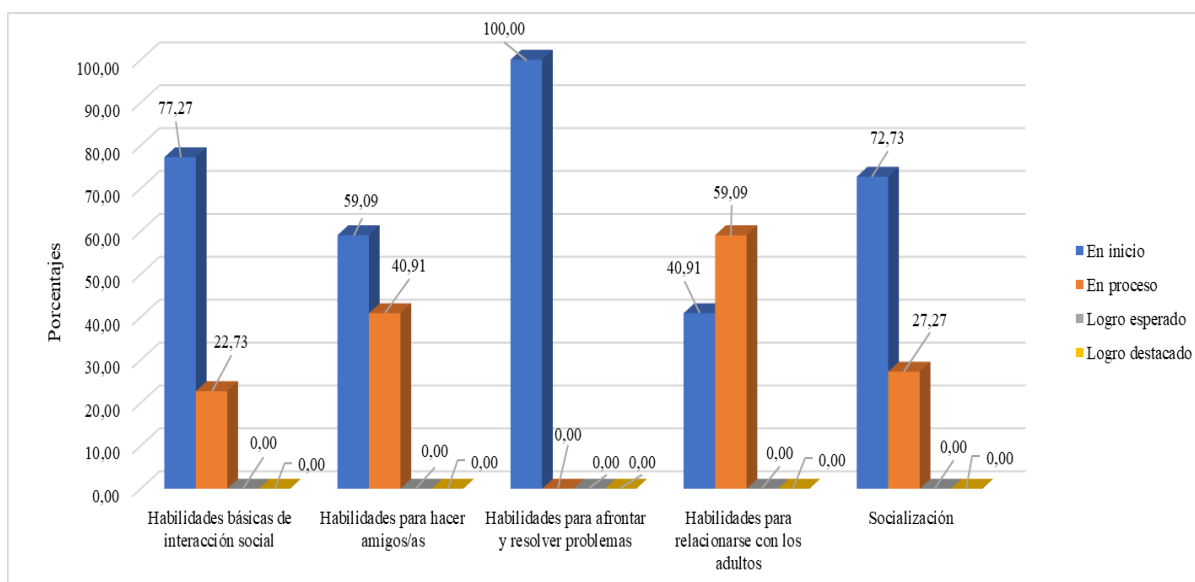
Nivel de socialización en la prueba de entrada, según subcategorías

NIVELES	SUBCATEGORÍAS									
	Habilidad sbásicas de interacción social		Habilidad para hacer amigos/as		Habilidades para afrontar y resolver problemas		Habilidades para relacionarse con los adultos		Socialización	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	17	77,27	13	59,09	22	100,00	9	40,91	16	72,73
Proceso	5	22,73	9	40,91	0	0,00	13	59,09	6	27,27
Logro esperado	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Logro destacado	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100,00

Nota. Base de datos de la prueba de entrada.

Figura 1

Nivel de socialización en la prueba de entrada, según subcategorías.



Nota. Base de datos de la prueba de entrada.

4.1.1.2. Resultados de la ficha de observación.- De acuerdo a la ficha de observación aplicada en el mes de marzo a los niños de 4 años de una I.E.I. de Chota, se obtuvo como resultado que una gran mayoría de estudiantes tenían un nivel bajo de socialización, ya que

para ellos se les hacía complicado interactuar, compartir con sus amiguitos, integrarse a un grupo de trabajo, se comportaban de una manera que alejaba a los demás, presentaban conductas agresivas, inseguridad al momento de realizar cualquier actividad, estos niños carecían de habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades para afrontar y resolver problemas y habilidades para relacionarse con los adultos, además, presentan dificultades para entender los puntos de vista de los demás, así como las emociones, deseos e intenciones ajenas; cuando empecé a desarrollar sesiones de aprendizaje correspondiente a mi practica final pude notar situaciones de baja aceptación de algunos niños, el rechazo entre amiguitos, esto a su vez incrementa la probabilidad de tener problemas más adelante ya sea bajo rendimiento, agresión, ausentismo. Como ya se sabe el covid 19 nos obligó a incrementar medidas de protección una de ellas el cierre temporal de los centros educativos, esto generó un incremento de síntomas de ansiedad, depresión y traumas para la población tanto infantil como juvenil, además, el desarrollo de los niños y niñas se vio afectado no solo por el cierre de las instituciones, sino por la restricción de las relaciones sociales, la prohibición de salidas al exterior para llevar a cabo actividades físicas. Todo ello supuso un cambio radical para los infantes, pues sus rutinas y hábitos se vieron totalmente modificados.

A esto se le suma factores estresantes que han tenido que vivir a consecuencia de esta emergencia sanitaria, como son el miedo al contagio o las posibles pérdidas de seres queridos, a causa de esto los niños al momento que se reincorporaron a las aulas para llevar su clase presenciales no tenían un comportamiento adecuado, presentaban dificultad para integrarse en los grupos de trabajo, por lo cual se aplicó algunas estrategias para motivar la participación de cada uno de ellos durante el desarrollo de todas las actividades; otra de las razones para que los niños presenten un nivel bajo de socialización es que la mayoría de los docentes se dedican a brindar una enseñanza tradicional, y no emplean estrategias para que los niños mejoren su socialización, teniendo la capacidad de generar amistades sanas, de empatizar, compartir con los demás y aprender a trabajar en equipo. Con el pasar de las semanas, logré observar que los niños iban mejorando poco a poco en las dificultades que presentaban, tenían más confianza en sí mismos, mostraban una iniciativa de integrarse con los demás, intentaban trabajar en equipo, he iban mejorando cada vez más; todo se iba logrando con al aplicar la estrategia de juegos cooperativos, para así estimular la participación, la empatía, la comunicación, la cooperación y el compañerismo.

Al transcurrir el tiempo se logró observar que los niños mejoraron su socialización, por tal motivo se puede concluir que los juegos cooperativos han contribuido en la mejora de

la socialización de cada uno de los estudiantes.

4.1.1.3. Resultados del diagnóstico. - El diagnóstico consistió en observar sus fortalezas, debilidades y problemas, a partir de ahí se aplicó diferentes estrategias y alternativas de solución.

a) Fortalezas.

- Los estudiantes de 4 años de una I.E.I. de Chota tenían entusiasmo y curiosidad por aprender nuevas cosas.
- La mayoría de estudiantes lograban captar con facilidad algunas reglas de los juegos.
- Intentaban comunicarse de manera grata y respetuosa con sus compañeros.
- La mayoría de los niños solicitaban ayuda de manera grata al momento que lo necesitaban.
- Les encanta aprender a cantar.
- Muestran alguna iniciativa de cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante las actividades.
- Muestran buena actitud al momento que se les ordena hacer algo.
- Les fascina estar en constante movimiento.

b) Debilidades.

- No participan durante las actividades realizadas por temor a interactuar con sus compañeros.
- Se distraen con facilidad y no captan lo que se les explica.
- Su manera de socializar era deficiente.
- Son tímidos al momento de participar.
- Se negaban a compartir los materiales con los demás niños.
- Presentaban conductas agresivas en todo momento.

- Cambios repentinos de estado de ánimo.
- Falta de confianza en sí mismos.
- A algunos niños les cuenta pedir ayuda.
- Se estresan con facilidad.

c) Alternativas de mejora.

- Aplicar los juegos cooperativos como estrategia de solución.
- Motivar a los estudiantes a participar en las diferentes actividades realizadas.
- Elaborar y preparar materiales llamativos para los estudiantes de tal manera que les motive a participar en las actividades y lograr un aprendizaje significativo.
- Buscar y aplicar estrategias para que los estudiantes mejoren su participación e interacción entre compañeros.
- Planificar actividades que se trabajen de manera grupal.
- Realizar talleres colaborativos.
- Fomentar la comunicación.

4.1.2. Objetivo 2

Diseñar y aplicar un plan de actividades utilizando la estrategia de los juegos cooperativos en el aula para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

4.1.2.1. Análisis categorial del diario de campo.

Subcategoría N.º 01 habilidades básicas de interacción social. - Para lograr los 4 indicadores de las habilidades básicas de interacción social se empleó juegos cooperativos para que los estudiantes mejoren estas habilidades.

Indicador N.º 01, “expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula”, se aplicó un juego cooperativo para que los niños interactúen, se comuniquen entre ellos, formen

equipos, expresen como se sintieron, lo que les gusta y lo que no les gusta del juego, etc. Algunos intentaban expresar su opinión, pero otros tenían temor son muy callados no logran comunicar lo que sienten o piensan; el juego que se empleó para lograr este indicador fue: “El inquilino”. Este juego consistía que la mitad de niños se agrupan en parejas y la otra mitad queden solos, algunos niños solo se cogían de las manos sin establecer ningún tipo de diálogo y otro prefirieron estar solos, al inicio del juego todos se notaban tensos, callados , pero poco a poco se fueron soltando y empezaron a interactuar con algunos de su compañeros, al momento de realizar las preguntas de meta cognición comenzaron a desenvolverse un poco más, a tener más confianza al momento de responder las preguntas, expresaron como se habían sentido, que otros juegos les gustaría jugar, una niña me comentó que no quería jugar por que sus compañeritos lo empujaban al momento del juego, otros me dijeron que más les gusta jugar solos sin cogerse de las manos, etc. Por tal motivo al comunicar o expresar sus emociones acerca de cómo se sintieron durante el desarrollo del juego iban desarrollando el primer indicador acerca de la primera dimensión que es habilidades básicas de interacción social.

Indicador N.° 02, “inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros”, para desarrollar este indicador se empleó el juego cooperativo “Adivina, adivinador”. Para iniciar a jugar este juego los estudiantes tenían que formar 2 grupos luego ponerse de acuerdo y elegir un representante, en ese momento es donde se inicia una conversación entre compañeros de grupo, algunos lo hacían sin ningún problema mientras que otros les daba un poco de temor, pero se iban integrando poco a poco, durante este juego se iba desarrollando este segundo indicador que corresponde a las habilidades básicas de interacción social.

Indicador N.° 03, “muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento”, este indicador se desarrolló con el juego cooperativo “Abrazos musicales”. Este juego se desarrolló a través del movimiento, los niños tenían que bailar al ritmo de la canción, las reglas son las siguientes: cuando la música pare ellos deberán abrazarse en parejas, luego seguir bailando cuando la música comiese a sonar nuevamente, cuando sonó la música ellos se abrazaran formando grupos de 3 integrantes y así sucesivamente hasta logara un abrazo grupal donde integren todos, durante el juego la niña Luz Aurora que era una de las niñas que tenía baja estatura se cayó al momento dar el abrazo grupal y se golpeó la rodilla, su amiguita Alexandra fue ayudarla a levantarse y llevándole que se siente a una silla y diciendo, profesora póngale una crema para que no le duela, también hubo otro niño que le pidió a su

amiguito que le ayudara a quitar una silla que le estorbaba al momento de jugar, así fue como se cumplió el tercer indicador ya que los niños se apoyaron entre ellos de manera respetuosa durante la actividad.

Indicador N.° 04, “logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia” para lograr este indicador se empleó el juego cooperativo: “Un juego que nos une (San Miguel)”. Para este juego se eligió dos voluntarios uno sería la mamá y otro el ladrón los demás niños serían los hijos, los niños al momento que el ladrón intentaba robar a uno de su hermanos ellos se apoyaban mutuamente impidiendo que el ladrón robe a uno de ellos mientras llegaba su mamá a salvarlos, mientras se hacía el intercambio de personajes ellos conversaban quien va ir primero quien le tocaba después, pensaban de qué manera protegerse para evitar que el ladrón robe a uno más, al momento de realizar las preguntas de meta cognición la mayoría participaron respondiendo las preguntas y generando un dialogo muy armonioso entre todos y así se fue desarrollando el cuarto indicador de la primera dimensión.

Al principio pude evidenciar que los estudiantes tenían dificultad e inseguridad en el desarrollo de las actividades ya que no interactuaban muy bien, otra dificultad que pude evidenciar en los estudiantes eran muy egocéntricos no compartían con sus compañeritos y se generaban disgustos.

Por tal motivo al notar estas dificultades en los estudiantes lo primero que se hizo fue desarrollar un ambiente de confianza y respeto dentro del aula, para que así de esta manera ellos se sintieran seguros y motivados para expresarse sin temor, seguidamente apliqué diferentes juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños; estos juegos se aplicaron utilizando distintos medios y materiales, donde los estudiantes tenían que cumplir las reglas establecidas del juego, interactuar entre compañeros y trabajar en equipo.

Después de varias semanas y de haber aplicado los juegos cooperativos, se pudo notar que los estudiantes se sentían cada vez más motivados para participar y expresar sus opiniones frente a sus compañeros; trabajan en equipo, estas actividades ayudaron a mejorar la socialización ya que cada vez iban interactuando mejor, se les hacía más fácil comunicar sus sentimientos, escuchar a sus compañeros, cumplir con las reglas de los juegos, etc.

Por tal motivo se pudo verificar que la aplicación de los juegos cooperativos sí dio resultado en el desarrollo de las clases realizadas con los niños de 4 años de una I.E.I. de Chota.

- **Subcategoría N.º 02 habilidades para hacer amigos/as.**

Para lograr esta dimensión se planifico actividades donde los estudiantes tenían que empatizar con los demás, para ellos se empleó distintos juegos cooperativos siendo una buena estrategia para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una I.E.I de Chota y en base a estos juegos los niños mejoraran sus habilidades para hacer amigos/as.

Indicador N° 01, “muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos”, para este indicador se aplicó el siguiente juego, “el lobo se fue a la guerra”. Esta actividad consistió en que el lobo trata de atrapar a los niños y ellos no tienen que permitirlo, antes de iniciar el juego se solicitó un voluntario para que sea el lobo, los demás niños cantaban la canción de lobo se fue a la guerra mientras daban vueltas alrededor del lobo y preguntaban: “lobo, lobo ¿qué estás haciendo?”, el lobo iba contestando las preguntas hasta que llegaba el momento que decía “estoy listo para comerles” los niños tenían que correr y no dejarse atrapar, este indicador se iba trabajando cuando los niños ayudaban a sus compañero a unirse nuevamente al grupo ya que hubo 4 oportunidades donde al momento de dar vueltas todos cogidos de la cintura algunos niños se soltaban y lo que hacía el grupo que esta primero esperara que los niños que faltan se vuelvan a unir y así continuar el juego, ellos mostraron el apoyo entre compañeros durante el desarrollo de la actividad.

Indicador N° 02, “respeto su turno al momento de hablar y presta atención a los demás cuando hablan”, para lograr este indicador se aplicó el juego cooperativo “El gato y el ratón”. Este juego consistió en formar un círculo todos cogidos de las manos, elegir un niño que sea el gato, uno el ratón y otro niño la puerta, este indicador se trabajó al momento del desarrollo del juego cuando se les explico en qué consistía el juego, todos prestaban atención luego al momento de elegir los personajes se les explico que debemos respetar su turno, cada uno tendrá la oportunidad de participar, la mitad de los niños cumplieron las reglas de juego sin ningún problema, en los estudiantes que representaron los personajes del gato, el ratón y la puerta se notó que respetaban su turno para hablar y así se podían entender de la mejor manera al momento del dialogo. Fue un juego muy divertido se respetó las reglas establecidas y los niños quedaron muy contentos.

Indicador N.º 03, “le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños” para ello se trabajó la siguiente actividad “Creamos un mural”. Para trabajar este indicador se trabajó de manera grupal, luego se repartió a cada equipo un papel sabana, plumones, pinturas

y crayolas, y les explico en qué consistía dicha actividad, ellos debería dibujar los que más les guste pero lo realizarán en un solo papelote, es decir un dibujo por grupo, la mayoría de los niños no presentaron dificultad para unirse con sus compañeritos y trabajar en equipo , dos niños que al principio no quisieron compartir los materiales pero se les explico la importancia de compartir y se les dijo que al final iban a exponer sus dibujos y el más bonito será el ganador, ellos muy emocionados comenzaron a trabajar con la intención de ganar, al final de la actividad se obtuvo muy bonitos resultados cada niños expuso lo que había dibujado y comprendieron la importancia del trabajo en equipo.

Indicador N.° 04, “Ayuda a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades”, para desarrollar este indicador se planteó la actividad “La cola del dragón”. Este juego se trabajó de la siguiente manera: se invitó a los niños a salir al patio, se formó dos grupos, cada grupo tenía que formar una columna cogiéndose de la cintura, luego se mencionó que los primeros de la columna serian la ser la cabeza del dragón y los del final serian la cola del dragón, seguidamente se hizo entrega de las telas para que lo coloquen en la cintura del niño que esta al final, en este momento fue donde la mayoría de los niños ayudaron a colocar las telas ya que el niño del final no podía colocarse por sí solo. El objetivo de este juego era quitar la cola del dragón al equipo contrario, el que logra hacerlo primero es el ganador, en esta actividad se pudo observar el apoyo entre compañeros de grupo para que así no se dejen quitar la tela, hubo algunos niños que se soltaban de la columna y los niños de adelante esperaban a que se vuelvan a unir y les enseñaban cómo deben cogerse de la cintura para que así no se suelten y con el apoyo y esfuerzo de todos logren ganar, en el segundo intento gano un equipo, al momento de correr atrapar la cola tres niños se cayeron y dos compañerito les sugirieron que por favor corran despacio sin empujarse y así no se van a caer. Finalmente, se le aplaudió al grupo ganador y se abrazaron todos. Seguidamente se recostaron en el piso mientras escuchaban los sonidos de la naturaleza, finalmente se les pregunto: ¿Qué escucharon?, ellos contestaron pajaritos profesora, grito de niños, el aire profesora.

Finalmente forman una columna y pasan de forma ordenada al aula cantando la canción que les había enseñado “marcha soldado”; de esta manera los niños van mejorando las habilidades para hacer amigos y ayudar a sus compañeros cuando se les presente algún inconveniente.

Por medio de estas actividades los niños eran expuestos al trabajo grupal y la interacción entre compañeros he ir generando lazos de amistad entre ellos, todo esto realizaron primeramente

trabajando en equipo generando una comunicación activa, para ello se utilizó algunas estrategias de juego grupales y ninguno de ellos se sienta excluido y así ir fortaleciendo la amistad entre compañeritos.

Al principio, se observó que la mayoría de los niños tenían dificultades para hacer amistades, ya que eran tímidos, egocéntricos, no querían unirse a los grupos de juego, también tenían dificultades para comunicar sus sentimientos, presentaban actitudes negativas, ya que la mayoría de ellos desconocían la importancia de la amistad y el compañerismo ; también presentaban dificultades en cuanto a las habilidades para hacer amigos/as, ya que ellos no les gustaba crear lazos de amistad con los demás mayormente querían estar solos no trabajaban en equipo, por tal motivo se decidió aplicar los juegos cooperativos , pues de esta manera el objetivo era que ellos vayan generando amistades con los demás niños y disminuya el egocentrismo en cada uno de ellos y así vayan generando lazos de confianza y amistad entre amigos.

Para cambiar esta problemática lo que se hizo fue crear un ambiente de confianza donde se respetaba las opiniones de todos los niños, para aplicar estos juegos se empleó material atractivo para su edad y así despertar el interés de cada uno de ellos, se utilizó materiales como imágenes, música, pinturas, plumones, crayolas, hojas bond, una voz adecuada, etc. Puesto que estos juegos permiten la comprensión de reglas y normas sociales, ayudando a los alumnos a que aprendan a respetar turnos, obedecer normas de convivencia seguir las reglas que regulan cada actividad, todo esto les ayudara a desenvolverse en sociedad más adelante en su vida.

Al transcurso del tiempo y después de haber empezado aplicar los diferentes juegos cooperativos se observó que los niños habían mejorado notablemente con respecto a la sub categoría de “habilidades para hacer amigos/as”, estos juegos logran fomentar el valor de la amistad, aprender a hacer amigos, a cuidarlos, a negociar con ellos, a ponerse en su lugar y a comprenderlos; por tal motivo se concluyó que desarrollar actividades de juego con un grupo de niños se va fomentando los lazos de amistad entre ellos y así sientan más confianza y no tengan temor al realizar alguna actividad grupal.

- **Subcategoría N.º 03 habilidades para afrontar y resolver problemas.**

Para lograr esta dimensión se sometió a los estudiantes a situaciones donde ellos tenían que colaborar al momento que se presente algún problema con los demás o durante alguna actividad, para ellos se empleó distintos juegos cooperativos y en base a estos juegos los niños

tenían que mejorar sus habilidades para afrontar y resolver problemas, para ello la aplicación de los juegos cooperativos fue una buena herramienta para mejorar la socialización en los niños de 4 años de una I.E.I de Chota.

Indicador N° 01, “saber escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado” este indicador se trabajó con la siguiente actividad: “Jalada de sogá”. Consistió en formar dos equipos hombres y mujeres se hizo entrega de una sogá, luego se trazó una línea en el centro, los niños que pasen la línea trazada serán los perdedores, para ellos cada equipo tendrá que jalar la sogá con fuerza para evitar cruzar la línea trazada, en esta actividad los niños escucharon atentos las indicaciones, al momento de iniciar el juego hubo un grupo que comenzó a jalar la sogá antes del tiempo generando que el equipo contrario se cayera, los niños del otro equipo comenzaron a reclamar estaban molestos porque se habían caído, en esta actividad los niños no cumplieron las reglas del juego es por eso que se presentó algunos problemas, les propuse que ellos propusieran alguna alternativa como podemos dar la señal se partida y uno de los niños me dijo con un silbato profesora, y los demás estuvieron de acuerdo, hubo una niña que se lastimó su manito y su compañerito dijo que se siente profesora hasta que le pase el dolor luego que venga a jugar, y así fue como se trabajó esta actividad en base al indicador establecido.

Indicador N° 02, “Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron”, para ello se trabajó con la siguiente actividad “Jugamos para reír” este juego se desarrolló de la siguiente manera: se formó dos equipos, luego se les repartió pelotas, lo que ellos tenían que hacer para ganar es llevar la pelota en parejas hasta un punto indicado, pero sin utilizar las manos, el equipo que acumule más pelotas será el ganador, al finalizar el juego nos sentamos en semicírculo y se planteó las siguientes preguntas: ¿Qué paso con el equipo N°1?, ellos contentaron, perdió profesora por que llevaron muy poquitas pelotas, la mayoría lo caían al piso, ahí es donde ellos logran identificar el problema, luego se les planteo otra pregunta ¿por qué creen que el grupo uno dejaba caer las pelotas al piso?, ellos contestaron, porque no jugaron en equipo, otro niño dijo porque no caminaban iguales profesora uno se iba más rápido y el otro más lento , ahí es donde ellos logran identificar las causas que ocasionaron que el grupo N°1 perdiera y así fue como se trabajó el segundo indicador de la dimensión número tres.

Indicador N° 03: “Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados”, se aplicó el juego cooperativo: “El lago encantado”. Para este juego se empleó material concreto, se dibujó un lago imaginario en el piso empleando una tiza, luego se colocó

bastones formando puentes pequeños , ula ulas , seguidamente se formó una columna con todos los niños, el juego consistía en que cada uno deberá cruzar el lago pisando solamente los puentes y los ula ulas, si ellos pisaban fuera se quedaban encantados es decir inmóviles, el niño que venía tras de ellos tendrá que salvarlo dándole un fuerte abrazo y continuar su camino hasta cruzar el lago. Durante el juego varios niños al momento de saltar logran pisar el lago y quedaban encantados, se detuvo el juego un momento y se les pregunto ¿qué les parece el juego?, ¿les gusta?, ellos respondieron si profesora pero mucho nos caemos al lago no alcanzamos a pisar el puente, y se les volvió a plantear otra pregunta ¿entonces qué podemos hacer para solucionar este problema presentado? , se quedaron callados la mayoría y un niño levanto la mano y dijo poner más palitos y formas más puentes profesora, otro niños dijo colocar más ula ulas, otro se puso de pie y dijo colocar una tabla profesora, y así fueron dando ideas de solución al problema presentado, colocamos más puentes y mas ula ulas y ellos lograron cruzar el lago con más facilidad, así se logró trabajar en indicador número tres .

Indicador N° 04 “Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades” este indicador se trabajó con el juego cooperativo “El tren”. Para este juego se empleó pelotas y tizas, se inició formando 4 equipos de 5 integrantes. El juego consistía en formar un tren y tratar de llevar las 4 pelotas hasta un punto indicado sin utilizar las manos el grupo que lograba llevar todas las pelotas sin caer ninguna es el ganador, primero se les permitió que cada equipo llevara las pelotas por si solos, se presentó varias dificultades, se les caía las pelotas y tenían que regresar nuevamente al inicio y nadie logro llevarlas hasta el punto establecido, luego se les pregunto: ¿Por qué ningún equipo logro llevar las pelotas hasta donde se les indico?, ellos respondieron es que mucho se cae las pelotas profesora, luego se planteó 3 soluciones:

1. Formar una columna cogerse de los hombros del compañero que esta adelante y formarel tren y pedir ayuda a la profesora para que coloque las pelotas en el centro de cada dos compañeros.
2. Formar una columna cogerse de la cintura del compañero de adelante y colocar las pelotas en el centro.
3. Formar una columna con las manos hacia a otras para formar el tren y colocar las pelotas en el centro de dos compañeros.

Luego preguntamos ¿cuál de las 3 opciones elegirían para ganar el juego?, la mayoría

eligieron la primera y hubo algunos niños que eligió la segunda opción, de esta manera se comenzó a jugar, el grupo que había elegido la opción dos no gano por que las pelotas se les cayeron en el transcurso de la ruta, mientras que los niños que eligieron la primera opción lograron llegar hasta el punto indicado con todas las pelotas, al final se realizó un conversatorio logrando entender por qué el grupo que había elegido la opción dos perdió y que ellos mismos se den cuenta de lo importante que es de saber elegir una solución correcta frente a un problema, así fue como se trabajó este indicador que los niños aprendan a elegir una solución apropiada frente aun problema.

- **Subcategoría N.º 04 habilidades para relacionarte con los adultos.**

Para lograr estos indicadores se sometió a los estudiantes a situaciones donde ellos tenían que relacionarse con los adultos más cercanos, interactuar con ellos de una manera cordial; esto lo tuvieron que hacer participando en los juegos cooperativos, realizando preguntas, dando su punto de vista, comunicando lo que sienten, etc.

Indicador N.º 01, “Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación”, se aplicó la actividad “Pinto con mis amiguitos”, para esta actividad se empleó papelotes con un dibujo de una oruga, se hizo entrega del papelote, pinturas, crayolas y plumones a cada grupo de trabajo para que puedan colorear su dibujo, el reto de este juego era que el dibujo que este mejor pintado será el ganador, el momento que yo pasaba observando por las mesas notaba que los niños interactuaban entre ellos para ponerse de acuerdo quien iba pintar cada parte de la oruga, una niña se acercó y dijo “profesora le cuento que mi mamá me ha comprado una oruga igual que nuestro dibujo y se llama lupita y así también se va llamar nuestro dibujo”, se notaba en ella una buena actitud al momento de interactuar con sus compañeros, los demás niños se mostraron muy amables al conversar con la profesora, al momento de la metacognición se generó un dialogo muy bonito con todos los niños ya que ellos me iban contando como se sintieron, de qué color lo habían pintado su dibujo, que parte del dibujo pinto cada uno, cuantas colores emplearon , etc., desarrollada y así generando un ambiente agradable entre todos.

Indicador N.º 02, “Colabora amablemente cuando se le necesita”, este indicador se trabajó con la actividad “jugando futbol”. Para esta actividad se utilizó una pelota, un silbato y bloques para armar los arcos, al inicio de la actividad necesitaba ayuda para sacar el material al patio, pedí ayuda a los niños ellos colaboraron amablemente ayudando a sacar los materiales al patio, nos sentamos en semicírculo se les comunico las reglas de juego y se les explico cómo se debe

jugar, ellos escucharon atentos, luego se formó dos equipos mixtos para poder jugar, se lanzó la pelota y comenzó el juego, durante el juego patearon la pelota bien lejos se fue casi hasta donde son los juegos recreativos, pedí un voluntario para que vaya a recoger la pelota, casi todos dijeron “yo me voy profesora” se eligió a uno para que vaya, la mayoría de los niños se mostraron colaborativos y cumplieron las reglas de la actividad, mientras más se aplicaba más actividades de juegos cooperativos los niños iban mejorando cada vez más su socialización.

Indicador N.° 03 “Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clases”, este indicador se desarrolló con la actividad “Cruzando el río con aros”. Para esta actividad se utilizó ula-ulas y se organizaron por equipos. En esta actividad ellos tenían que colaborar con sus compañeros y con la docente de aula para que así el juego se realice de la mejor manera; por ejemplo ellos demostraban cortesía respeto al momento de dirigirse a la docente de aula cuando necesitaban aclarar alguna duda o dar alguna queja, lo mismo hacían con sus compañeritos al momento de jugar se apoyaban entre todos para así lograr ganar el juego, esta actividad sirvió mayormente para que los niños aprendan a mostrar respeto y amabilidad con todas las personas de su entorno.

Indicador N.° 04, “Admite peticiones del adulto durante el desarrollo del juego y en clase” se aplicó la actividad “Armamos una pirámide”. Para esta actividad se utilizaron vasos de plástico, se organizó por equipos, el juego consistía en formar una columna y cada niño tenía un vaso y al niño del final se le entregó una pelota, cada equipo debe armar una pirámide usando los vasos descartables el equipo que arme primero la pirámide de lo derribe con la pelota era el ganador. En esta actividad los niños todos colaboraron para realizar la actividad, por ejemplo al inicio pedí a dos niños para que repartieran los vasos ellos de buena manera accedieron a mi petición, al finalizar la actividad pedí a una niña que vaya a traer el parlante del aula ella muy amable obedeció, en esta última actividad los niños mostraban actitudes positivas y mejor manera de socializar con sus compañeros o personas de su entorno, trabajan en equipo, han cambiado su conducta, interactúan con sus amiguitos, muestran apoyo y compañerismo con todos.

Al participar en los distintos juegos cooperativos ayuda a los niños a que aprendan a relacionarse con los adultos y con las personas que lo rodean, además de trabajar en equipo e interactuar de manera cordial. Al principio se pudo observar que los estudiantes tenían dificultades para socializarse, ya que era muy difícil interactuar de manera libre y con confianza, no compartían con sus compañeros, tenían una actitud violenta y egocéntrica.

Al transcurrir las semanas se pudo observar que la mayoría de los niños se sentían más cómodos al momento de participar e interactuar con sus amiguitos y expresar sus opiniones con las personas adultas; todas estas actividades ayudaron a que ellos logren mejorar sus habilidades para relacionarse con los adultos. Finalmente se observó que la aplicación de juegos cooperativos es muy importante para mejorar la socialización ya que ayuda a generar más confianza con las personas que nos rodean y así tener una mejor comunicación.

4.1.3. Objetivo 3

Evaluar y evidenciar el nivel de socialización después de aplicar los juegos cooperativos en los niños de 4 años de una I.E.I. de Chota.

4.1.3 .1. Resultados de la observación de pares. - La observación de pares se realizó el día miércoles 19 de octubre del 2022 a las 11: 30 a.m. hasta las 12:00 p.m., en el aula celeste con niños de 4 años de una I.E.I. de Chota, por una compañera de la especialidad de inicial, quien fue Ruiz Orrillo Diana Magali, quien observó y determinó diferentes aspectos significativos durante el desarrollo de la actividad:

La practicante inicio la actividad con una canción de motivación que logro captar la atención de los alumnos rápidamente, seguidamente menciono el título del juego “Juntos ganaremos” junto con el propósito, luego mostro el material que se iba a emplear, obtuvo los saberes previos de los niños a través de preguntas, menciono las reglas que se debe cumplir durante el desarrollo del juego y se evidenció que la mayoría de estudiantes estuvieron motivados, ya que participaron activamente.

También se evidenció que la practicante empleo correctamente los procesos estructurados en su sesión de aprendizaje para que de esta manera se obtuviera un mejor resultado, así mismo menciona que se utilizó distintas estrategias para captar la atención de los niños y motivar a cada uno de ellos a participar en dicha actividad, los estudiantes muy entusiasmados empezaron a participar , a trabajar en equipo cumpliendo las reglas establecidas; también menciona que al final de la clase la practicante realizó algunas preguntas: ¿Cómo se sintieron en el juego?, ¿Qué dificultades tuvieron? , ¿Por qué creen que gano el equipo de las niñas?, ¿Qué debemos hacer la próxima vez para poder ganar?, etc. La mayoría de estudiantes respondían dando su opinión de manera ordenada y así generando un conversatorio entre todos y así ellos entiendan la importancia del trabajo en equipo; además se observó que la comunicación dentro del aula era asertiva generando un ambiente de respeto; todo esto es con respecto a los

logros que se me observó durante el desarrollo de la actividad.

Por otro lado, se informa que cuento con distintas fortalezas, las cuales son: un buen dominio de los niños, dominio del tema a tratar, estrategias para llamar la atención de los alumnos, facilidad para resolver alguna duda presentada y así lograr un aprendizaje significativo debido a que las estrategias y diversos materiales son empleadas en el momento correcto.

A pesar de haber tenido diferentes logros y fortalezas, también se observó algunas dificultades, las cuales son: no poder controlar la agresividad de algunos niños, y no lograr la participación de dos niños durante el desarrollo de la actividad.

Ante estas dificultades se me hizo algunas sugerencias, que la manera que para comunicarme con los estudiantes debe ser con palabras más sencillas para que ellos logren comprender lo que se les quiere transmitir y así se familiarizarse cada vez más.

4.1.3.2. Triangulación. Según Aguilar y Barroso (2015), partir de esta herramienta es en donde se establece una interrelación de los diversos datos, investigadores, trabajo de campos, teorías, entre otros, se concretiza un proceso dialectico entre ellos generando nuevos conocimientos del estudio, que surgen a través de los instrumentos cualitativos.

Coincidencias	Desacuerdos	Conclusiones
<p>Habilidades básicas de interacción social:</p> <p>✓ Ha utilizado diferentes estrategias sobre juegos cooperativos para mejorar las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes.</p> <p>✓ Se ha utilizado material concreto y llamativo con la finalidad de despertar el interés en los niños y así mejorar sus habilidades básicas de interacción social.</p>	<p>✓ No existen desacuerdos al respecto, por tal motivo esto indica que la investigación realizada tiende al logro de los objetivos propuestos ya que sí se han adquirido resultados positivos en cuanto a las habilidades básicas de interacción social.</p>	<p>✓ Los estudiantes han logrado mejorar en su socialización a través de la aplicación de juegos cooperativos para poder desarrollar las habilidades básicas de interacción social.</p>

<p>Habilidades para hacer amigos/as:</p> <p>✓ Los estudiantes han mejorado significativamente en las habilidades para hacer amigos, logrando así mejorar la socialización en cada uno de ellos.</p>	<p>✓ En las habilidades para hacer amigos no se presentó ningún desacuerdo, por lo que esto dio a entender que la investigación realizada alcanzó los objetivos propuestos ya que los resultados obtenidos fueron positivos.</p>	<p>✓ A través de los distintos juegos cooperativos los estudiantes de 4 años del aula celeste han mejorado significativamente con respecto a su socialización.</p>
<p>Habilidades para afrontar y resolver problemas:</p> <p>✓ En esta parte se pudo evidenciar que los estudiantes lograron obtener distintas habilidades para afrontar y resolver problemas ya que lograron una mejora al momento de comunicarse, el saber escuchar a sus compañeros, a resolver problemas de una manera más tranquila.</p>	<p>✓ En las habilidades para afrontar y resolver problemas no se presentó ningún desacuerdo, pues se evidenció que los objetivos propuestos en la investigación sí se lograron alcanzar y los resultados adquiridos por los estudiantes fueron positivos ya que mejoraron notablemente en estas habilidades.</p>	<p>✓ A través de las diferentes estrategias de juego empleadas se pudo observar que los niños de 4 años lograron una mejora significativa correspondiente a las habilidades para afrontar y resolver problemas, ya que se le era muy fácil resolver alguna dificultad que se les presentaba y lo hacían de la mejor manera, sin tener que lastimar a nadie de sus compañeros.</p>
<p>Habilidades para relacionarse con los adultos:</p> <p>✓ Ha utilizado diferentes estrategias de juegos cooperativos para mejorar en los niños las habilidades para relacionarse con los adultos.</p> <p>✓ Se ha utilizado material creativo y llamativo con la finalidad de despertar el interés en los niños y así mejorar sus habilidades para relacionarse con los adultos.</p>	<p>✓ No existen desacuerdos al respecto, por tal motivo esto indica que la investigación realizada tiende al logro de los objetivos propuestos ya que sí se han adquirido resultados positivos en cuanto a las habilidades para relacionarse con los adultos.</p>	<p>✓ Los estudiantes han logrado mejorar en su socialización a través de la aplicación de juegos cooperativos para poder desarrollar las habilidades para relacionarse con los adultos.</p>

4.1.3.3. Categorización de logros.

Logros	Subcategorías
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes lograron expresar sus emociones y sentimientos a sus compañeros y docentes. - Los estudiantes lograron iniciar una conversación de manera grata ya sea con sus compañeros o docentes. - Los estudiantes lograron hacer favores mostrando una buena actitud en cualquier momento. - Los estudiantes lograron mantener una conversación poniéndole dinamismo y mucho interés. - A través de los juegos cooperativos aplicados durante el desarrollo de cada clase, los estudiantes lograron relacionarse de una manera cordial y con más facilidad con los demás. 	<p>Habilidad básicas de interacción social</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes lograron mostrar disposición para cooperar y compartir sus cosas con sus compañeros en la hora del juego o alguna actividad. - Los estudiantes lograron aprender a respetar su turno al momento de hablar y presta atención a las opiniones de los demás. - Los estudiantes lograron unirse a diferentes actividades de juego con otros niños. - A través de los juegos cooperativos, los estudiantes lograron ayudar a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades. - En cuanto a las habilidades para hacer amigos, los estudiantes lograron mejoras muy significativas en cada uno de los indicadores, ya que mediante los juegos cooperativos los niños interactúan entre ellos, comparten su alegría, sus emociones generando así entre ellos un lazo de amistad. - Todos estos logros se evidenciaron en el desarrollo de todas las sesiones de clase. 	<p>Habilidades para hacer amigos/as</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes lograron aprender a escuchar y a dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado. - Los estudiantes lograron aprender a identificar un problema y la causa que lo ocasionaron. - Los estudiantes lograron aprender a poner posibles soluciones prácticas frente a un problema presentado. - La mayoría de estudiantes lograron aprender a elegir soluciones apropiadas frente a un problema presentado. - Los juegos previstos para ser desarrollados se aplicaron con total normalidad, ya que los niños fueron muy activos y estuvieron interesados por aprender distintos juegos. 	<p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes lograron mostrar buena actitud al momento de iniciar una conversación. - Los estudiantes colaboran amablemente cuando se les necesita o se les pide 	<p>Habilidad para</p>

<p>un favor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes lograron mostrar cortesía con los adultos al momento de realizar alguna actividad. - Los estudiantes admiten peticiones o mandados de los adultos dentro y fuera del aula. - A través de los juegos cooperativos aplicados durante el desarrollo de cada clase, los estudiantes lograron relacionarse con más facilidad con los adultos. 	<p>relacionarse con los adultos.</p>
---	--------------------------------------

4.1.3.4. Resultados de la prueba de salida. - En la tabla N.º 04 y figura N.º 02, se observa que en la I.E.I. de Chota, en lo referente a la subcategoría de habilidades básicas de interacción social, veinte de los estudiantes (90,91%) se encontraron en el nivel de logro esperado, dos de ellos (9,09 %) en el nivel de proceso y ninguno en el nivel de inicio ni logro destacado. Por otro lado, en la subcategoría de habilidades para hacer amigos/as, veintiuno de los estudiantes (95,45%) se encontraron en el nivel de logro esperado, uno de ellos (4,55%) en el nivel de logro destacado, y ningún niño está en nivel de inicio ni en proceso. Seguidamente, tenemos a la subcategoría de habilidades para afrontar y resolver problemas en donde se evidencia que los veintidós estudiantes (100%) se encontraron en el nivel de logro esperado y ninguno de ellos en los niveles de inicio y proceso. También tenemos a la subcategoría de habilidades para relacionarse con los adultos, en donde los veintidós estudiantes (100%) se ubicaron en el nivel de logro esperado y ninguno en los niveles de inicio, proceso y logro destacado. En general, en el aspecto de la socialización el (100%) de estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado y ninguno en los niveles de inicio, proceso y logro destacado. Con estos resultados se demuestra la efectividad de la estrategia aplicada que son los juegos cooperativos.

Según estos resultados encontrados, la mayoría de los estudiantes están en el nivel de logro esperado, hablamos de un 100%; esto indica que a través de la aplicación de los juegos cooperativos la mayoría de los niños han mejorado su socialización.

Tabla 4

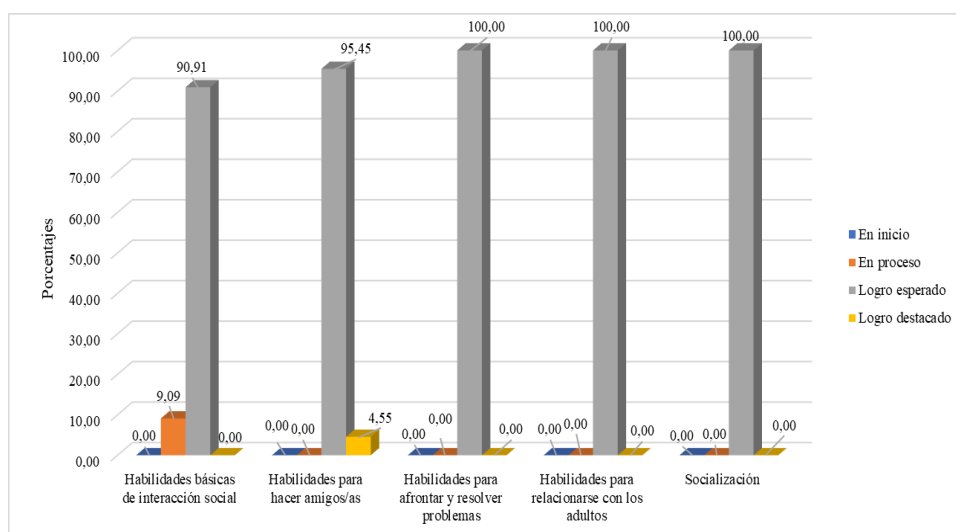
Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías.

NIVELES	SUBCATEGORÍAS									
	Habilidades básicas de interacción social		Habilidades para hacer amigos/as		Habilidades para afrontar y resolver problemas		Habilidades para relacionarse con los adultos		Socialización	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Proceso	2	9,09	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Logro esperado	20	90,91	21	95,45	22	100,00	22	100,00	22	100,00
Logro destacado	0	0,00	1	4,55	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	22	100	22	100	22	100	22	100	100	100

Nota. Base de datos de la prueba de salida.

Figura 2

Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías.



Nota. Base de datos de la prueba de salida.

En la tabla N.º 05 y figura N.º 04, la comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y salida se han obtenido los siguientes porcentajes por dimensiones, en las habilidades básicas de interacción social en la prueba de entrada tenemos un resultado de 9,18% y en la prueba de salida tenemos un resultado de 15,00% por lo tanto podemos decir que en dicha dimensión las estrategias utilizadas han sido de manera favorable para su aprendizaje; en las habilidades para hacer amigos en la prueba de entrada tenemos un resultado de 9,73% y en la prueba de salida tenemos un 16,09%; mientras que en las habilidades para

afrontar y resolver problemas en la prueba de entrada tenemos un resultado de 7,02% a diferencia de la prueba de salida que se obtuvo un 14,95%; finalmente en las habilidades para relacionarse con los adultos en la prueba de entrada tenemos un resultado de 10,50% y a diferencia de la prueba de salida que se obtuvo 16,00%, es decir que el nivel de socialización de los estudiantes a comparación de la prueba de entrada que han obtenido un 9,23%, y en la prueba de salida es de 15,59%, demostrando que a través de los juegos cooperativos se ha logrado mejorar la socialización.

Tabla 5

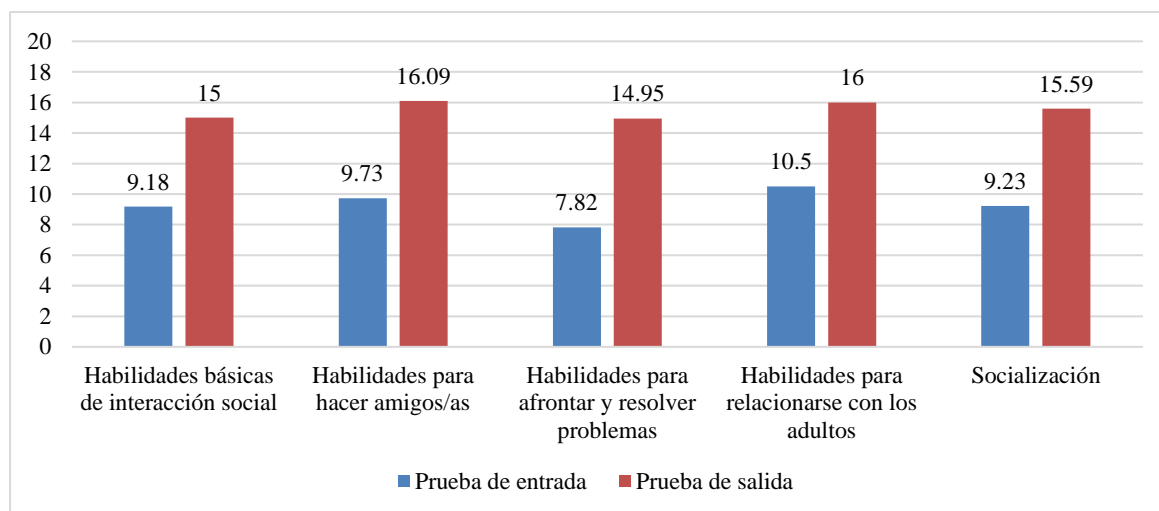
Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías.

N°	SUBCATEGORÍAS	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		X	S	X	S
1	Habilidades básicas de interacciónsocial	9,18	1,92	15,00	1,11
2	Habilidades para hacer amigos/as	9,73	1,98	16,09	1,15
3	Habilidades para afrontar y resolver problemas	7,82	1,47	14,95	0,72
4	Habilidades para relacionarse con los adultos	10,50	1,77	16,00	0,82
5	Socialización	9,23	1,48	15,59	0,59

Nota. Base de datos de los puntajes por dimensiones.

Figura 3

Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías.



Nota. Base de datos de la prueba de entrada y la prueba de salida.

4.1.3.4. Contrastación de hipótesis

Tabla 6

Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida sobre socialización.

N°	Categorías	N°	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviac. típica	Varianza	
1	Habilidades básicas de interacción social	PS	22	4	13	17	15	1,11	1,24
		PE	22	8	5	13	9,18	1,92	3,68
2	Habilidades para hacer amigos/as	PS	22	4	14	18	16,09	1,15	1,33
		PE	22	7	6	13	9,73	1,98	3,92
3	Habilidades para afrontar y resolver problemas	PS	22	3	14	17	14,95	0,72	0,52
		PE	22	4	6	10	7,82	1,47	2,16
4	Habilidades para relacionarse con los adultos	PS	22	3	14	17	16	0,82	0,67
		PE	22	7	6	13	10,50	1,77	3,12
5	Promedio	PS	22	2	14	16	15,59	0,59	0,35
		PE	22	5	6	11	9,23	1,48	2,18

Nota. Base de datos de los puntajes por subcategorías. PE-PS

Al someter el análisis de la prueba T de student para muestras relacionadas de los resultados de la prueba de entrada y prueba de salida, aplicada con los niños de 4 años de una I.E.I. de Chota, 2022. Los resultados demuestran que la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la socialización ha sido favorable, dando como resultado una significancia bilateral de 0,000; resultados que validan la H1 y rechazan la H0; en consecuencia: la aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I de Chota, 2022 brindaron resultados positivos.

Tabla 7

Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida.

Socialización PE y PS		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Habilidades básicas de interacción social	5,82	1,84	0,39	5,00	6,64	14,81	21	,000
Par 2	Habilidades para hacer amigos/as	6,36	1,94	0,41	5,50	7,22	15,38	21	,000
Par 3	Habilidades para afrontar y resolver problemas	7,14	1,42	0,30	6,51	7,77	23,50	21	,000
Par 4	Habilidades para relacionarse con los adultos	5,50	1,68	0,36	4,75	6,25	15,33	21	,000
Par 5	Promedio PS - Promedio PE	6,36	1,43	0,31	5,73	7,00	20,84	21	,000

Nota: Base de datos de los puntajes por subcategorías.

En vista que el p-valor obtenido ($p = 0.00 < \alpha = 0.05$), existe evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede afirmar que la aplicación de los juegos cooperativos contribuye a desarrollar de manera significativa la socialización en los niños de 4 años de edad de una institución de educación inicial de Chota.

4.2. Discusión de resultados

En el proceso de investigación se planificó varias sesiones de aprendizaje en las que se empleó los juegos cooperativos como estrategia permitiendo mejorar la socialización

considerando las siguientes dimensiones: Habilidades de interacción social, habilidades para hacer amigos/as, habilidades para afrontar y resolver problemas, habilidades para relacionarse con los adultos. Al emplear los juegos cooperativos permitió que los niños interioricen la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo, en algunas ocasiones los estudiantes tenían que trabajar en grupo, interactuar entre ellos, saber resolver problemas sin necesidad de llegar a la agresión, compartir entre compañeros y tratando de actuando de la manera correcta

Al inicio de esta investigación se aplicó una prueba diagnóstica de entrada, la cual me ayudó a identificar todas las dificultades y problemas que presentaban los niños, al analizar los resultados se encontró que 16 niños estaban en un nivel de inicio, lo cual representaba un 72,73% del total de los estudiantes, en el nivel de proceso se encontró 6 niños, lo cual representaban el 27,27%, mientras que en los niveles de logro esperado y logro destacado no se encontró ningún estudiante, lo que representa el 0% . Con el pasar de los meses y después de haber aplicado los juegos cooperativos como estrategia, en el nivel de inicio el número de estudiantes descendió de 16 a 0, que representa un 0% del total de los estudiantes; en el nivel de proceso el número de estudiantes descendió de 6 a 0 que representa un 0%, en el nivel de logro esperado el número de estudiantes ascendió de 0 a 22 que representa un 100%.

Estos resultados coinciden con las investigaciones de Lira y Pedrosa (2018), quienes en su tesis emplearon juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, obteniendo resultados significativos. Del mismo modo, Rosero y Guerrero (2017) determinaron que los juegos cooperativos constituyen una estrategia fundamental para el desarrollo de la conducta prosocial en los escolares. Igualmente, Marcos y Quispe (2022) afirmaron que los talleres basados en juegos cooperativos influyen positivamente en la socialización de los niños, evidenciando niveles altos en sus resultados.

Además, los resultados obtenidos son corroborados con la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, la cual nos dice que los niños aprenden en entornos sociales por medio de la observación y de la imitación del comportamiento que vieron, por tal motivo se hace mención que el niño aprende una serie de conductas y mayormente lo aprende por imitación a lo que ve a su alrededor o de las personas con quienes interactúa. También se corroboran con lo que aporta María Montessori que por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño, esto quiere decir que

mientras los niños tengan mayores oportunidades para jugar irán adquiriendo nuevos conocimientos y mejores actitudes.

Asimismo, se apoyan en la teoría sociocultural de Vygotsky nos dice que el desarrollo del ser humano está íntimamente ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán la base de su desarrollo como individuo y aprendiz, esto quiere decir que los estudiantes día a día van adquiriendo nuevos conocimientos a través de la interacción con sus compañeros dentro y fuera del aula.

Todos los resultados obtenidos en esta investigación se han discutido teniendo en cuenta la base teórica científica y la hipótesis planteada de la siguiente manera, se considera que es muy importante la socialización porque de esta manera los niños podrán interactuar e integrarse con facilidad con las demás personas, por tal motivo previo a la ejecución de la propuesta a través de la medición de la prueba de entrada se logró identificar que el nivel de socialización en los niños de 4 años de una I.E. de Chota, 2022, en la tabla y gráfico N.º 1 indican que dichos estudiantes tenían un promedio de 9.23 ($X=9$) y a través de la medición de la prueba de salida indican que los estudiantes tienen un promedio de 15,59 ($X=16$). De tal manera se demuestra que la aplicación de juegos cooperativos dio excelentes resultados para mejorar la socialización, ya que los niños lograron obtener grandes resultados en cuanto a la socialización dentro y fuera del aula, ya que después de la aplicación de estas estrategias ellos lograron comprender la importancia del trabajo en equipo, del apoyo mutuo entre compañeros, la comunicación para resolver cualquier problema, ser empáticos con sus compañeros y compartir lo que tienen con los demás.

Los resultados de la prueba T de student para muestras relacionadas en la tabla N.º 5, para 21 grados de libertad (gl) es la variable mejorar la socialización, tc en los niños de 4 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022; siendo la significancia bilateral de 0,000 para todos los casos, es decir que es menor al 0.05 (5%), por lo tanto, $t_c > t_t$.

En consecuencia, estos resultados validan la hipótesis alternativa (H1) y rechazan la hipótesis nula (H0). Por lo tanto, las hipótesis planteadas las cuales son “La aplicación de los juegos cooperativos mejoraron significativamente las habilidades básicas de interacción social, las habilidades para hacer amigos/as, las habilidades para afrontar y resolver problemas y las habilidades para relacionarse con los adultos en los niños de 4 años de una institución de

educación inicial de Chota, 2022. Esta mejora se observó en el transcurso de la aplicación de las sesiones de aprendizaje y se evidencio con la prueba de salida, con el que los estudiantes obtuvieron resultados satisfactorios, logrando las metas trazadas, los resultados obtenidos ayudaron a que se verifique las hipótesis planteadas.

Capítulo V. Conclusiones

5.1. Conclusiones reflexivas

1) El diagnóstico realizado permitió conocer la problemática referente al bajo nivel de socialización que se presenta en una institución de educación inicial de Chota, para ello, se aplicó los juegos cooperativos como estrategia para lograr mejorar la socialización en los niños, para conseguir una relación sana con los demás es fundamental involucrarlos desde pequeños a que tengan contacto directo y puedan así desarrollar sus habilidades comunicativas, por lo tanto en cada experiencia vivida el niño va a comprender la importancia de dar afecto, protección y ayuda mutua a otras personas. El ser humano no se realiza de manera solitaria, es fundamental ayudar a los niños a que se enfrenten a diversos ambientes como familiares, escolar, sociales y otros y así formar seres sociables, activos y positivos.

2) Durante la aplicación del plan de actividades basado en juegos cooperativos, se observó que mediante estas actividades los estudiantes aprenden habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, desarrollan capacidades para afrontar y resolver conflictos, intentan mantener una comunicación más adecuada con adultos, etc. Estos avances demostraron que los juegos cooperativos es una estrategia efectiva para fortalecer y mejorar la socialización en niños, ya que esta estrategia proporciona espacios de interacción positiva, confianza y colaboración entre pares.

3) Se evaluó y analizó el avance de los estudiantes mediante listas de cotejo, fichas de observación, diario de campo y otros instrumentos, lo que permitió identificar los logros obtenidos en cada actividad. En la prueba de salida, se evidenció que los niños alcanzaron los resultados esperados después de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia favoreciendo la cooperación y participación activa de los niños.

4) Mediante la aplicación de las actividades de juegos cooperativos se logró evidenciar resultados positivos en la mejora de la socialización en los niños de 4 años ascendieron la mayoría del nivel inicio al nivel de logro esperado y logro destacado, mejorando así su actitud y comportamiento durante a las actividades físicas y de socialización, participando de manera voluntaria, ayudando a sus compañeros, expresando sus opiniones, sentimiento y necesidades sin temor alguno, mostrando mayor capacidad empática con las personas aprendiendo así a manejar sus emociones y evitando problemas de conducta.

5.2. Sugerencias

1) Se debe implementar material de psicomotricidad en cada aula para que facilite a los niños y docentes realizar distintas actividades físicas y de socialización.

2) Las docentes deben planificar más actividades que contribuyan a la mejora del aprendizaje y la socialización en los niños.

3) Se debe implementar y mejorar los espacios de juego y recreación para los niños.

5.3. Acciones de mejora

1) Investigar estrategias modernas que fomenten la socialización en niños para cuando tenga otra oportunidad de dirigir una actividad o un tema correspondiente a la socialización.

2) Elaborar y utilizar material innovador de acuerdo a las actividades planificadas de aprendizaje y necesidades que requiera cada niño.

3) Planificar y ejecutar sesiones de acuerdo a las necesidades e inquietudes de cada niño, empleando estrategias que contribuyan al desarrollo social y cognitivo de los niños.

Referencias

- Aguilar S. y Barroso, J. (2015). La Triangulación de datos como estrategia en la investigación educativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (47), 73-88. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Andueza, J. y Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23(1), 213-227. <https://acortar.link/3XUkDK>
- Arráez, M., Calles, J. y Moreno de Tovar, L. (2006). La Hermenéutica: una actividad interpretativa. *Sapiens*, 7, 171-181. <https://acortar.link/QxddcH>
- Arteaga, D. (2020). *Aprendemos a respetarnos entre compañeros*. [Tesis Pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://acortar.link/2NpAkl>
- Bartol, V. (2017). *Estudio comparado de la transmisión de valores a través de cuentos tradicionales y modernos en Educación Infantil*. <https://acortar.link/NIaGIO>
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*. <https://acortar.link/3MvIh8>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación. Administración, Economía, Humanidades y Ciencias Sociales* (Cuarta ed.). Colombia, Colombia: Pearson.
- Betina, A. y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 12(23), 159-182. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blas, L. (2019). *Comunicación interna: Una visión enfocada en las organizaciones* [Tesis pregrado, Universidad Peruana la Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/2584>
- Bravo, T. y Valenzuela, S. (2019). Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios. <https://acortar.link/aBJK2e>
- Brown. (1992). *Qué tal si jugamos...otra vez: nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Venezuela: Coeditores.
- Cadenas, L. (2021). *Juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños y niñas de 4 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <https://acortar.link/sBIOEp>

- Cercado, Elizabeth. (2019). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712-Bambamarca, 2018*. [Tesis pregrado, Universidad San Pedro]. <https://acortar.link/aia9vu>
- Cherry, M. (2022). La Microsociología y las teorías de la socialización. *Teorías sobre la socialización*, 9. <https://core.ac.uk/download/pdf/224732898.pdf>
- Chirinos, N., Rondón, E. y Padrón, E. (2011). Deconstrucción de la práctica docente en la formación del Ingeniero. *Opción*, 27(24), 102-111. <https://acortar.link/QUvcO4>
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad* (Tercera Edición ed.). <https://acortar.link/gXO3d1>
- Contretas, B. y Benavidez, C. (2022). El juego cooperativo y la clase de educación física para el mejoramiento de las habilidades sociales. *Educación física, deporte y salud*, 1(1). <https://doi.org/10.15648/redfids.1.2018.3144>
- Coronado, R. (2017). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de un colegio católico de Lima*. <https://acortar.link/TtIHL8>
- De Miguel, P. (2014). Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 1(1), 17-26. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4696236.pdf>
- Del Cid, A., Méndez, R. y Sandoval, F. (2011). *Investigación. Fundamentos y metodología* (Segunda ed.). México. <https://acortar.link/0jgTWi>
- Dongil, E. y Cano, A. (2014). *Habilidades sociales*. <https://acortar.link/sdXvz6>
- Ferrer, V. (2010). *Importancia de la observación*. <https://acortar.link/OGhKTV>
- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Innovagogia. <https://acortar.link/c4B3xz>
- Guevara, F. y Ubillus, E. (2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35905>
- Guevara, A. (2016). *Los juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E I N° 379 de la Granja, Querocoto, 2014*.

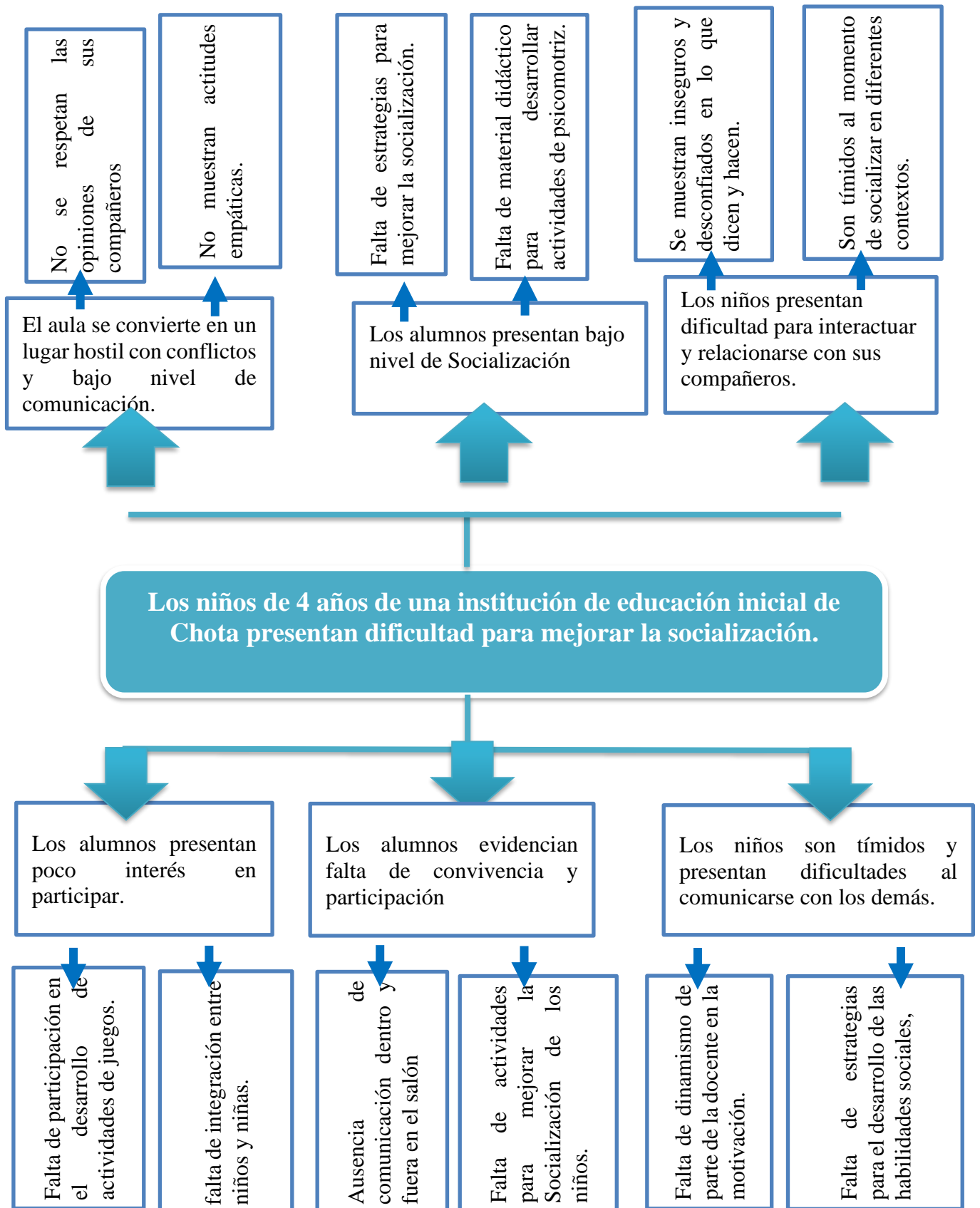
- [Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Cajamarca].
<https://acortar.link/f2s41A>
- Herrero, A. (2021). *Las habilidades sociales*. [Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Valladolid]. <https://acortar.link/63OIrE>
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.) file:///D:/TESIS/Investigacion.pdf
- Hernández, S. y Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). México^ D. F DF: McGraw-Hill Interamericana*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hurtado, J. C. (2006). *Investigación cualitativa: comprender y actuar*. España: La Muralla, S.A. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=303676>
- Latorre. (2003). *Orientaciones metodológicas para la investigación acción*. <https://acortar.link/Tuzkn9>
- Latorre, A. (2005). *La investigación acción*. Graó. <https://acortar.link/456EI>
- Mamani, J. (2020). *Juego libre en los sectores para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E. Inicial 757 Chilla - Juliaca - Provincia de San Román - Puno*. Puno. <https://acortar.link/5GekbQ>
- Marcos, Y. y Quispe, A. (2022). *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una institución educativa, Trujillo - 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://acortar.link/zZyKB6>
- Matilde, M. (2019). Tipos de socialización. Relaciones con su entorno, 15. <https://www.redalyc.org/journal/3595/359575268005/>
- May, I. (2015). Cómo plantear y resolver problemas. *Entreciencias*, 3(8), 419-420. <https://www.redalyc.org/pdf/4576/457644946012.pdf>
- Mejía, E. (2005). *Técnicas e instrumentos de evaluación* (Primera Edición ed.). <http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>
- Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- MINEDU. (2009). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva* (Primera edición). Lima: Magisterio.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima.
- MINEDU. (2020). *Rutas del aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional*. Corporación Gráfica Navarrete S.A. <https://acortar.link/ReyanL>
- Monjas, M. (2020). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS), 12ª edición. CEPE. (Original publicado en 1993). <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>
- Muñoz, J. M. (2009). La importancia de la socialización en la educación actual. *Innovación y experiencias educativas* (14). <https://acortar.link/IZW5DJ>
- Ortego, M., López, S. y Álvarez, M. (2007). *Las habilidades sociales*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria]. <https://acortar.link/gJZWf2>
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear* (Cuarta edición ed.). <https://acortar.link/GNmrQn>
- Oviedo, P. (2006). La resolución de problemas. Una estrategia para aprender a aprender. *Revista de la Universidad de La Salle*, (41). <https://acortar.link/kYLgfE>.
- Piaget. (1978). *Psicología del niño*. <https://acortar.link/SHeBtq>
- Prieto, G. y Delgado, A. (2010). Fiabilidad y Validez. *Papeles del psicólogo*, 31(1). <https://www.redalyc.org/pdf/778/77812441007.pdf>
- Rasia, P. y Pedrosa, M. (2019). Comunicación Empática en el Juego Cooperativo entre Niños de 2 y 3 años. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 29. *Scielo*, 3(4), 101-121. <https://doi.org/10.1590/1982-4327e2939>
- Regan, R. y. (1980). Valores: una revisión de la literatura. *Mediciones sociales*, 213. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/ecob,+211-229%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/ecob,+211-229%20(1).pdf)
- Robirosa. (1990). La participación. <http://agro.unc.edu.ar/~extrural/LaPARTICIPACION.pdf>
- Rosero, E. y Guerrero, A. (2017). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la unidad educativa genesis"*

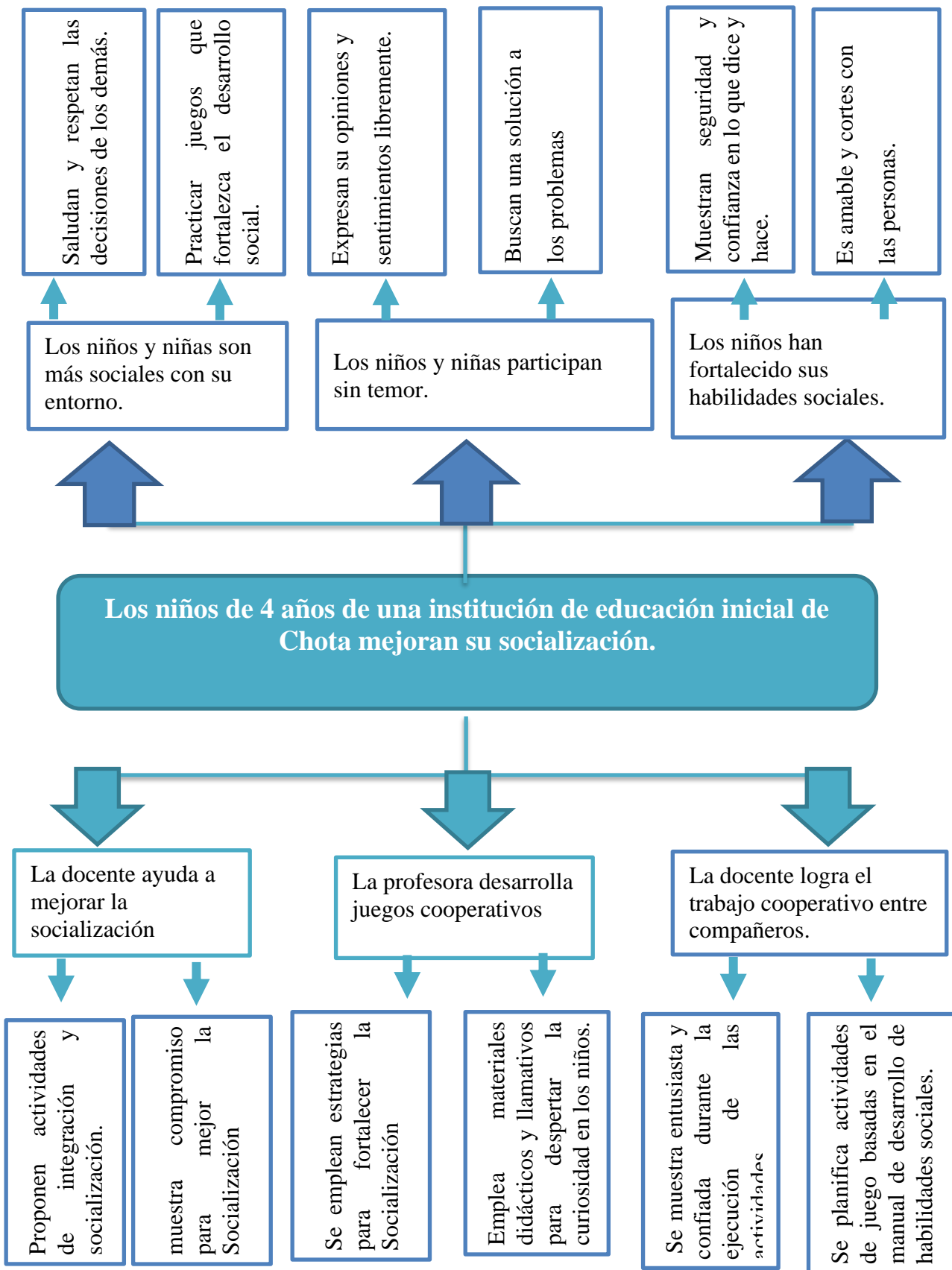
- del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua*". [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://acortar.link/dn6icD>
- Rubio, E. (2017). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 302 "Santa Rafaela María- Chota*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://acortar.link/A82Lvw>
- Salas, E. (2013). Diseños preexperimentales en psicología y educación: Una revisión conceptual. *Liberabit*, 19(1), 133-141. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68627456011.pdf>
- Simkin, H. y Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 24(47), 119-142. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>
- Silva, C. y Campos, O. (2003). Método María Montessori. *Psicopedagogía*(350), 1-14. <https://acortar.link/MKHZV7>.
- Ticlla, R. (2017). *Proyecto de Ley N° 2244/2017-CR*. <https://acortar.link/36E88g>
- Torpoco, E. I. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://acortar.link/b3ROIP>
- UNESCO. (2006). *Aprender es un juego de niños*. <https://acortar.link/xtr7BW>
- UNICEF. (2020). La educación inicial en los sistemas educativos latinoamericanos para los niños y niñas de 3, 4 y 5 años. *Análisis comparativos de políticas de educación*, 56. https://www.unicef.cl/archivos_documento/44/socializacion_primeros.pdf
- Vásquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E N° 329, Sarabamba-Chota*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://acortar.link/AcVsE2>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Los Ángeles]. <https://acortar.link/vEBjS8>

VI. Anexos

6.1. Árbol de problemas y árbol de objetivos



• **Árbol de objetivos**



6.2. Consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

AUTORIZACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Yo Mary Yomar Vílchez Vega con DNI N° 27240376 Directora de la Institución Educativa N° 304 “San Juan”-Chota, doy fe que he recibido información clara sobre el estudio titulado: “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños y niñas de 4 años, de la institución educativa n°304-san juan- chota.”, a ser ejecutado por el estudiante practicante: Kely Katherine Vásquez Delgado, cuyo objetivo principal es: Mejorar la socialización mediante la aplicación de juegos cooperativos en los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 304 “San Juan”-Chota, 2022.

La investigación será desarrollada durante dos horas semanales durante los meses que dure la práctica final del mencionado estudiante, quien tiene la responsabilidad de la confidencialidad de la información, resultado de la aplicación de instrumentos de investigación.

El estudiante se compromete a hacer llegar un informe de los resultados de la investigación, luego de haber sustentado su trabajo en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, entidad educativa con la que se tiene convenio para la realización de las prácticas finales.

Por tanto, como directora de esta institución doy permiso para la realización de tal investigación.

Chota, marzo del 2022



Firma del director de la Institución

6.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 “NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”



Creada por R.S. N.º 311 del 19-09-1961 – Convenio por R.D.R. N.º 5106-2015/Ed-Caj. – Licenciada por R. M. N.º 295-2020- MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Yadhira Vásquez Quintana

1.2. Cargo e institución donde labora

Docente de la I.E 304 “San Juan”

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada de la socialización

1.4. Estudiante investigadora

Kely Katherine Vásquez Delgado

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntué con una valoración del 1 al 5, Muy bueno (5), Bueno (4), Regular (3), Bajo (2), Muy bajo (1).

ITEMS	1	2	3	4	5
	CRITERIOS				
1. Expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula.				X	
2. Inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros.					X
3. Muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento.				X	
4. Logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia.				X	
5. Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos.					X
6. Respeta su turno y al momento de hablar y presta atención a los demás cuando hablan.				X	
7. Le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños.					X
8. Ayuda a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades.				X	
9. Sabe escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado.					X
10. Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron.					X
11. Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados.				X	
12. Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades.				X	
13. Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación.					X
14. Colabora amablemente cuando se le necesita.				X	
15. Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clase					X
16. Admite peticiones de adultos durante el desarrollo del juego y en clase				X	

Firma:

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Mary Yomar Vílchez vega.

1.2. Cargo e institución donde labora

Directora de la I.E 304 “San Juan”

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada de la socialización

1.4. Estudiante investigadora

Kelly Katherine Vásquez Delgado

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntué con una valoración del 1 al 5, Muy bueno (5), Bueno (4), Regular (3), Bajo (2), Muy bajo (1).

ITEMS	1	2	3	4	5
CRITERIOS					
1. Expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula.					X
2. Inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros.					X
3. Muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento.					X
4. Logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia.				X	
5. Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos.				X	
6. Respeta su turno y al momento de hablar y presta atención a los demás cuando hablan.					X
7. Le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños.					X
8. Ayuda a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades.					X
9. Sabe escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado.					X
10. Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron.					X
11. Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados.				X	
12. Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades.				X	
13. Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación.					X
14. Colabora amablemente cuando se le necesita.					X
15. Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clase				X	
16. Admite peticiones de adultos durante el desarrollo del juego y en clase				x	

Firma:



Condiciones de aplicabilidad

Aplicable ()

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Mariana Carranza Rubio

1.2. Cargo e institución donde labora

Docente de la I.E 304 “San Juan”

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada de la socialización

1.4. Estudiante investigadora

Kely Katherine Vásquez Delgado

2. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntué con una valoración del 1 al 5, Muy bueno (5), Bueno (4), Regular (3), Bajo (2), Muy bajo (1).

ITEMS	1	2	3	4	5
CRITERIOS					
1. Expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula.					X
2. Inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros.					X
3. Muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento.					X
4. Logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia.					X
5. Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos.					X
6. Respeta su turno y al momento de hablar y presta atención a los demás cuando hablan.					x
7. Le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños.				X	
8. Ayuda a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades.				X	
9. Sabe escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado.					X
10. Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron.					X
11. Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados.					X
12. Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades.					X
13. Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación.				X	
14. Colabora amablemente cuando se le necesita.					X
15. Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clase				X	
16. Admite peticiones de adultos durante el desarrollo del juego y en clase				x	

Condiciones de aplicabilidad

Firma: 

Aplicable (**X**)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

6.4. Data de procesamiento de datos

1. Resultados “prueba de entrada”. - Resultados de la prueba de entrada por dimensiones aplicada a los niños y niñas de 4 años de la Institución

°	Habilidades básicas de interacción social.				PUNTAJE	Habilidades para hacer amigos/as				PUNTAJE	Habilidades para afrontar y resolver problemas				PUNTAJE	Habilidades para relacionarse con los adultos.				PUNTAJE	PUNTAJE TOTAL
	Expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula.	Inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros.	Muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento.	Logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia.		Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos	Respeto su turno y al momento de hablar y presta atención a los demás cuando hablan.	Le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños.	Ayuda a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades.		Sabe escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado.	Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron.	Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados.	Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades		Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación.	Colabora amablemente cuando se le necesita.	Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clases	Admite peticiones de adultos durante el desarrollo del juego y en clase.		
1	3	2	3	2	10	3	3	3	3	12	2	3	2	2	09	3	3	3	3	12	10.75
2	3	3	3	3	12	3	3	3	4	13	3	2	1	1	07	3	3	3	1	10	05.5
3	2	2	2	2	08	2	3	3	1	09	2	2	1	1	06	3	3	1	1	08	07.75
4	3	3	2	2	10	2	3	2	3	10	2	1	1	2	06	2	3	3	2	10	09
5	2	2	3	1	08	3	2	4	3	12	2	2	2	2	08	3	3	3	2	11	09.75
6	4	3	3	3	13	2	3	3	3	11	2	2	2	2	08	3	3	3	3	12	11
7	3	3	3	3	12	3	1	4	3	11	3	3	2	1	09	3	3	3	3	12	11

8	3	2	3	2	10	3	3	2	2	10	2	2	1	1	06	3	3	3	3	12	09.5
9	2	2	3	1	08	2	2	2	2	08	1	2	1	2	06	3	3	1	1	08	07.5
10	2	2	3	1	08	1	1	3	2	07	2	2	1	1	06	2	1	3	3	09	07.5
11	3	3	2	3	11	3	3	3	3	12	3	3	2	1	09	3	3	3	3	12	11
12	2	3	3	1	09	2	3	2	2	09	3	2	1	1	07	3	3	2	3	11	09
13	3	1	3	1	08	2	3	1	1	07	2	2	2	2	08	3	3	2	2	10	08.25
14	1	1	1	2	05	2	1	2	1	06	2	2	3	3	10	3	3	3	2	11	08
15	3	3	3	2	08	3	2	3	3	11	3	3	3	2	10	3	4	3	3	13	10.5
16	3	2	2	3	10	2	3	2	2	09	2	2	1	1	06	3	3	3	3	12	09.25
17	3	3	3	1	07	2	2	3	2	09	2	2	2	2	08	2	3	2	3	10	08.25
18	3	3	3	2	08	3	3	3	2	11	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	10.25
19	3	3	2	3	11	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11	10.5
20	3	3	1	2	09	3	3	3	1	10	3	2	1	1	07	3	1	3	1	08	08.5
21	2	2	2	1	07	2	1	2	1	06	2	2	2	2	08	2	2	1	1	06	06.75
22	4	3	2	2	10	3	2	3	3	11	2	2	2	2	08	3	2	3	3	11	10

LEYENDA	
AD: LOGRO DESTACADO (17-20)	5
A: LOGRO (14-16)	4
B: PROCESO (11-13)	3
C: INICIO (0-10)	1-2

• Resultados “prueba de salida”

N	Habilidades básicas de interacción social.				PUNTAJE	Habilidades para hacer amigos/as				PUNTAJE	Habilidades para afrontar y resolver problemas				PUNTAJE	Habilidades para relacionarse con los adultos.				PUNTAJE	PUNTAJE TOTAL
	Expresa sus emociones a sus compañeros y docente de aula.	Inicia conversaciones de manera grata y respetuosa con sus compañeros.	Muestra aspectos positivos a sus compañeros pidiendo y haciendo favores en cualquier momento.	Logra mantener y terminar la conversación con sus compañeros poniéndole dinamismo y tolerancia.		Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos	Respeto su turno y al momento de hablar y presta atención a los demás cuando hablan.	Le agrada unirse a diferentes actividades de juego con otros niños.	Ayuda a sus compañeros cuando se presenta algunos inconvenientes durante las actividades.		Sabe escuchar y dialogar con sus compañeros frente a un problema presentado.	Identifica el problema presentado y las causas que lo ocasionaron.	Propone posibles soluciones prácticas frente a los problemas identificados.	Elige una solución apropiada frente a un problema presentado durante las diversas actividades		Muestra una buena actitud al momento de iniciar una conversación.	Colabora amablemente cuando se le necesita.	Denota y demuestra cortesía al adulto durante sus trabajos en clases	Admite peticiones de adultos durante el desarrollo del juego y en clase.		
1	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	15.75
2	4	4	5	4	17	4	4	4	5	17	4	4	3	3	14	4	4	4	4	16	16
3	3	3	3	4	13	3	4	4	3	14	4	4	4	3	15	4	5	4	4	17	14.75
4	4	4	3	3	14	3	4	3	4	14	3	4	4	4	15	4	4	5	4	17	15
5	3	3	4	3	13	4	3	5	4	16	3	3	4	4	14	4	4	4	4	16	14.75

6	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	3	4	4	3	14	4	4	4	4	16	15.25
7	4	4	4	4	16	4	3	5	4	16	4	4	4	3	15	4	4	4	4	16	15.75
8	4	3	4	3	14	4	5	4	4	17	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	15.5
9	4	3	4	3	14	3	4	4	3	14	3	3	4	4	14	4	4	3	4	15	14.25
10	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	15
11	4	4	3	4	15	4	4	4	5	17	4	4	4	3	15	4	4	4	3	15	15.5
12	3	4	4	3	14	5	4	4	4	17	5	4	3	3	15	4	4	3	4	15	15.25
13	4	3	4	4	15	4	4	4	5	17	4	4	3	4	15	4	4	4	5	17	16
14	4	3	5	4	16	4	4	4	4	16	3	3	4	4	14	4	4	4	5	17	15.75
15	4	4	4	3	15	5	5	4	4	18	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	16
16	4	3	3	5	15	4	4	4	5	17	4	4	3	4	15	5	4	4	4	17	16
17	4	4	4	3	15	4	5	4	3	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	15.75
18	4	4	4	3	15	4	4	5	4	17	4	5	4	4	17	5	4	3	4	16	16.25
19	4	4	3	4	15	5	5	4	3	17	4	4	4	4	16	5		4	4	17	16.25
20	4	4	5	4	17	5	4	4	4	17	4	3	4	4	15	5		4	4	16	16.25
21	3	4	4	3	14	4	4	4	3	15	4	4	3	4	15	4		3	4	14	14.5
22	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	15.75

LEYENDA	
AD: LOGRO DESTACADO (17-20)	5
A: LOGRO (14-16)	4
B: PROCESO (11-13)	3
C: INICIO (0-10)	1-2

Act
Ve a

